



KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 139 - GENNAIO 2004
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Sergio Cavallerin
Direttore Editoriale: Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e
Coordinamento:
Andrea Baricordi. Massimiliano De Giovanni.

Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,
Andrea Pietroni, Barbara Rossi

Redazione Kappa Srl:

Monica Carnigo, Sara Colagne, Silvia Galliani

Monica Carpino, Sara Colaone, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni: C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto) Adattamento Testi: Andrea Baricordi

Adattamento Grafico e Lettering Annalisa Sorano - Alcadia Snc Hanno collaborato a questo numero: Keiko Ichiguchi, il Kappa Redazione Star Comics:

Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna

Editore: EDIZIONI STAR COMICS Srl Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG) Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2003 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - © Kodansha Ltd., and Edizioni Star Comics Sri. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Sri. under licence from Kodansha Ltd. Genshilken © Kio Shimoku 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Kudanshi © Rokuro Shinofusa 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl.

2003. All rights reserved.

Aal Megamisama @ Kosuke Fujishirna 2003. All rights reserved. First published In Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

SIT. 2003. Au figuit sessiveur. Exaxolon © Kenichi Sonoda 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Cornics Srl. 2003. All rights reserved.

Narutaru & Mohiro Kitoh 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation & Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

KamilKaze © Satoshi Shiki 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Potërnkin © Masayuki Kitamichi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Moon Lost © Yukinobu Hoshino 2003 (with Takanobu Nishimura). All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srf. 2003. All rights reserved.

KUDANSHI – All'interno di Parabellum, un board game creato nella rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro sanguinario tra Clan Bianco e Clan Nero. Il misterioso Joel, il cui compito è quello di monitorare la zona, è però braccato di nascosto...

OTAKU CLUB – Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese – a un circolo scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il circolo per lo studio sulla cultura visiva moderna, un vero e proprio covo di otaku all'ultimo stadio, dal famelico Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Presidente. Insieme a Kanji si iscrive anche Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe, e successivamente entra nel circolo anche Kanako Ono, giunta dagli USA ma decisamente integrata nell'ambiente otaku...

POTEMKIN — Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi. Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche dall'eccentrico Keima, padre di Keiichi ...

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nei panni di Dan Kabuto, e lo stesso fa Minagata come Sako Kumakita. Il redivivo Sheska, ormai 'scomodo' per il governo fardiano, si lascia credere morto per agire di nascosto, mentre Riofard indaga e invia la flotta sulla Terra. Intanto, trasmissioni terrestri pirata sollevano l'opinione pubblica contro il governo alieno. Sheska consegna a Hosuke i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri, e insieme riprendono un video che li mostra amici, mentre ovunque nasce l'odio interraziale. L'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata vengono salvati e portati alla base, e Hoichi scopre che ora deve considerare Sheska un suo alleato. E intanto, la flotta fardiana parte dal pianeta madre alla volta della Terra...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque tribù kegainotami, dotate di capacità elementali. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli akahani, gli umani. Nell'Anno Mille giunsero le Ottantotto Belve, demoni del caos, ma cinque matsurowanu kegainotami della stirpe originale le esiliarono in un'altra dimensione. I demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, generando dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, dubbi che Higa, il Signore del Fuoco, dissipa a fatica. Il mezzosanque Aida si aggrega al gruppo formato dalla piccola Beniguma, dalla giornalista Keiko Mase, e da Misao Mikogami, la Dama dell'Acqua. Kamuro Ishigami, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni con la spada Kamikaze, e vince il primo duello contro Otoroshi, il Signore delle Belve, assumendo la guida della Tribù della Terra. I kegainotami succubi delle Belve iniziano a ricordare di essere stati plagiati da Kayano della Stirpe del Vuoto, per compiere la loro missione. Kaede, la Padrona del Vento, versa il suo sangue per liberare i demoni e Aida affronta Daemon Hinomoto e Kikunosuke per scoprire l'ubicazione dell'ultimo sigillo e distruggerlo prima che venga aperto. Kaenguma cattura Keiko per permettere a Otoroshi di renderla la Principessa Bishagatsuku, Misao si scontra con Higa, Aiguma e Kamuro soccorrono Kaede, mentre le Belve devastano il Giappone. Kayano esce allo scoperto, si sostituisce a Otoroshi, e raggiunge il torii della Stirpe del Vuoto...

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, fa entrare in azione i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentra Akira e Shiina vengono salvate da Takeo Tsurumaru e Norio Koga. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima ma non ci riesce, grazie all'intervento di una misteriosa giovane scesa dal cielo che salva Shiina e riduce in fin di vita Satomi...

Mokke © Takatoshi Kumakura 2002. All rights reserved. First published in Japan in 2003 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved. NB: Original artworks reversed for Star Comics Edition. NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensi di sempilici rappresentazioni grafiche.

## sommario

+ EDITORIALE	1
+ MOON LOST	
Capitola 1	
di Yukinobu Hoshino	
(con Takanobu Nishiyama)	2
+ EXAXXION	
Preludio	
di Kenichi Sonoda	33
+ KUDANSHI	
Game 2	
di Rokuro Shinofusa	49
+ NARUTARU	
Una forza limitata	
di Mohiro Kito	85
+ KAMIKAZE	
Una scelta per il futuro	
di Satoshi Shiki	111
+ OH, MIA DEA!	
Padre in fuga	
di Kosuke Fujishima	141
+ POTEMKIN	
Pranzo con anatra selvatica	
a spese della cittadinanza	
di Masayuki Kitamichi	167
+ PUNTO A KAPPA	
a cura dei Kappa boys	191
+ TOP TEN MANGA	191
+ OTAKU CLUB	
The North Wind	
di Kio Shimoku	222
+ MOKKE	
Ubarion	
di Takatoshi Kumakura	240

In copertina: MOON LOST © Yukinobu Hoshino/Kodansha

Qui sotto: CASCATA di Alessandra Zecchetto, S. Giovanni Lupatoto (VR) (per il primo NonKorso Kappa)



## AVANTI TUTTA (ALLA RICERCA DI UN APPRODO)

Seconda puntata del restyling di Kappa Magazine. I lavori in corso per la ristrutturazione della nostra amata rivista continuano a procedere, ed ecco che questo mese ci raggiungono altri due serial davvero interessanti. Per rendere una volta per tutte la nostra ammiraglia da un lato 'adulta' (nel senso buono del termine) e dall'altro nippo-orientata (con varie strizzatine d'occhio al manga-anime/fandom), su questo numero ci saluta KamiKaze (che ritroveremo in albo monografico fra qualche mese, riprendendo la storia dall'inizio, proprio come abbiamo fatto con Chobits) e arrivano Moon Lost di Yukinobu Hoshino e Mokke di Takatoshi Kumakura. Il primo inizia subito qui di seguito, appena voltata la pagina che state leggendo, mentre il secondo parte dal lato nipponico della nostra rivista, ovvero dal fondo, dato che abbiamo deciso di pubblicarlo con progressione 'alla giapponese', proprio come facciamo con Btaku Club. Anzi, vi avvertiamo fin d'ora che probabilmente, man mano che andremo avanti nel futuro, la maggior parte delle nuove storie in arrivo sulla nostra rivista saranno pubblicate proprio in questo modo. E' un altro sistema per sottolineare ancora più la 'specializzazione' di Kanna Manazine, per far sì che, se mai ce ne fossero stati, tutti i dubbi vengano dissipati. Con Moon Lost torna finalmente nel nostro paese uno dei mostri sacri del fumetto giapponese, ovvero Yukinobu Hoshino, che avevamo conosciuto anni fa col bellissimo 2001 Nights (di cui ci occupammo personalmente all'inizio degli anni Novanta, quando il manga aveva appena fatto capolino in Italia), e che ci propone finalmente uno dei serial di fantascienza 'realistica' di cui ormai si sentiva decisamente la mancanza. Qui non troverete querre con mostri alieni, ma una storia drammatica, realistica e particolarmente documentata in ogni dettaglio, che di mese in mese vi coinvolgerà in un crescendo d'ansia generato dalla possibile portata della catastrofe annunciata nel primo episodio. Con Mokke, invece, vi presentiamo per la prima volta in Italia un autore sconosciuto che si sta facendo notare in Giappone per l'interessante lavoro svolto nella sua serie, che in ogni episodio documenta un nuovo spirito, mostro, folletto (eccetera) della tradizione popolare del suo paese, ma non come di solito fanno gli autori di manga (trasformandoli tutti in famelici mostri combattenti) da sgominare attraverso arti marziali più o meno magiche, bensì attraverso le vicende quotidiane di una coppia di sorelle. Siamo certi che anche questo vi delizierà, e attendiamo ovviamente i vostri commenti in merito. Tanto per stare dalla parte dei bottoni, poi, vi comunichiamo che al momento entrambe le serie sono in corso in Giappone, entrambe pubblicate sulla rivista mensile "Afternoon" e non dispongono di abbastanza materiale per essere pubblicate in albo monografico; nel Paese del Sol Levante, di Mokke sono usciti finora solo due volumi (per un totale di dodici episodi) mentre di Moon Lost, addirittura, non è ancora stata realizzata la raccolta. Siamo in contemporanea assoluta con l'edizione originale, insomma, se tenete conto dei tempi editoriali che richiedono comunque svariati mesi per la programmazione, le trattative, la lavorazione e la distribuzione. Un piccolo successo personale di cui andiamo piuttosto orgogliosi.

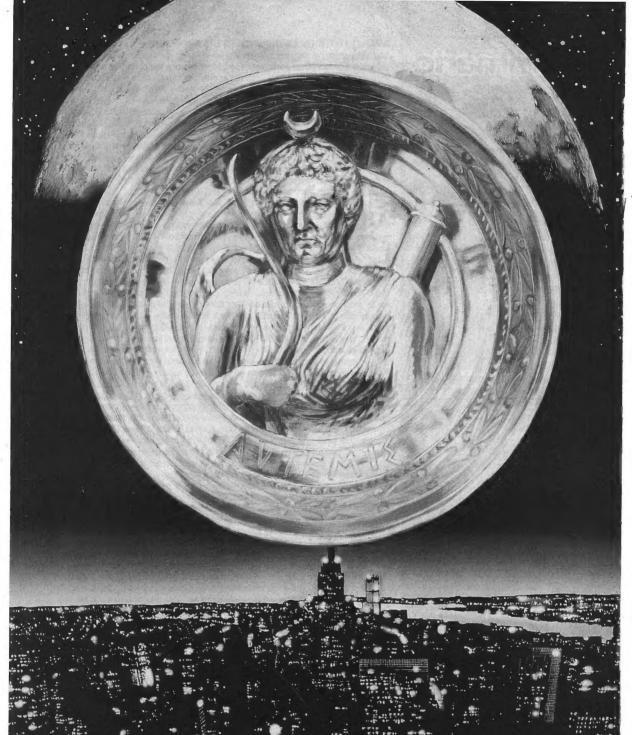
E ora, veniamo alla terza parte dei lavori in corso che ci permetteranno di prendere un po' di respiro per gettarci nell'apnea del 2004, ovvero quello che epicamente avevamo precedentemente definito come "resistere all'assedio" e "chiudere il ponte levatoio". Per resistere con l'attuale livello di vendite, dunque, ci arroccheremo nelle librerie e nelle fumetterie finché la burrasca non sarà superata. Cercheremo così di privilegiare il pubblico 'fedele alla linea', sperando di spostare un po' di lettori delle edicole all'interno dei 'templi del fumetto', ovvero le librerie specializzate, che in questo momento sono probabilmente le uniche strutture a dare al fumetto internazionale l'importanza che merita. E, prima che ci scrivano edicolanti furibondi, diciamo subito che sappiamo bene che non è colpa vostra se l'edicola è ormai traboccante di ogni cosa (compresi giocattoli, prodotti per la casa, elettrodomestici, mattoni per costruire case, il tutto allegato settimanalmente a 'comodi' fascicoli) ma il fumetto rischia davvero di restare schiacciato da tutta questa roba non-editoriale, e chi ci rimette di più sono proprio le riviste, sbattute in genere fra cose innominabili a causa delle loro dimensioni più ampie, e quindi non adatte alla sezione 'tascabili'. Abbiate pazienza. Sappiamo che ci sono centinaia di edicolanti appassionati di fumetto (sappiamo di diversi lettori che hanno aperto un'edicola proprio grazie a questa loro passione), e quindi non prendetela sul personale.

Quindi, dal mese prossimo, **Kappa Magazine** continua a navigare nelle acque librarie, meno profonde, insidiose e dispersive di quelle del cosiddetto 'mercato di massa'. In questo modo potremo finalmente capire quanta gente continua effettivamente a leggere la nostra rivista in base alla passione per il buon fumetto, piuttosto che per curiosità passeggera. Diffondete la notizia, mentre noi continuiamo a calibrare al millesimo le nostre potenzialità.

I lavori in corso continuano, dunque, e intanto il mese prossimo verrà a farci compagnia un amico ben noto al pubblico d'annata di Kappa Magazine. Torne infatti l'intramontabile Kie Asamiya con una storia autoconclusiva intitolata Tokyo Time Paradox, una classica follia nel suo stile (...una folliya?!) che vi causerà sicuramente qualche destabilizzamento a livello cerebrale. A fianco di un mito, come ormai è nostra abitudine, anche un nuovo autore: Daisuke Igarashi vi mostrerà di cosa è capace in Ancora Inverno, un breve racconto illustrato che vi immergerà contemporaneamente nella poetica e nel brivido. Insomma, il prossimo numero di Kappa Magazine sarà davvero particolare, per cui, come si fa coi medicinali, leggetelo con cautela. Nel frattempo, buona lettura con le novità di questo mese.

«Una probabilità ragionevole è la sola certezza.» E. W. Howe





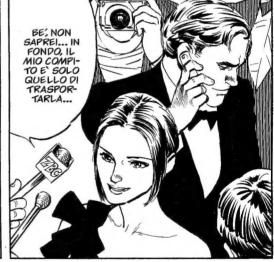
Yukinobu Hoshino
con la collaborazione di Takanobu Nishiyama

CAPITOLO 1





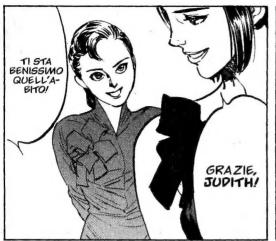


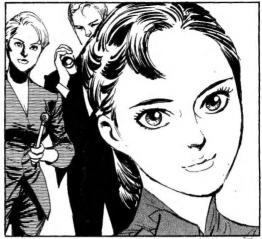




















QUESTA E' UN'OPERA DI FANTASIA. E NON HA NULLA A CHE FARE CON PERSONAGGI O ORGANIZZAZIONI REALMENTE ESISTENTI.





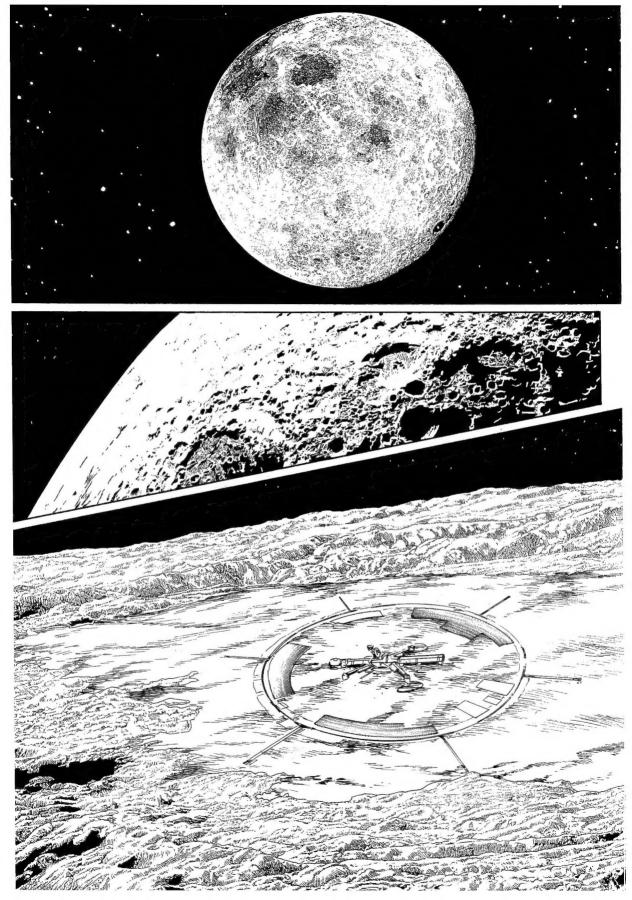


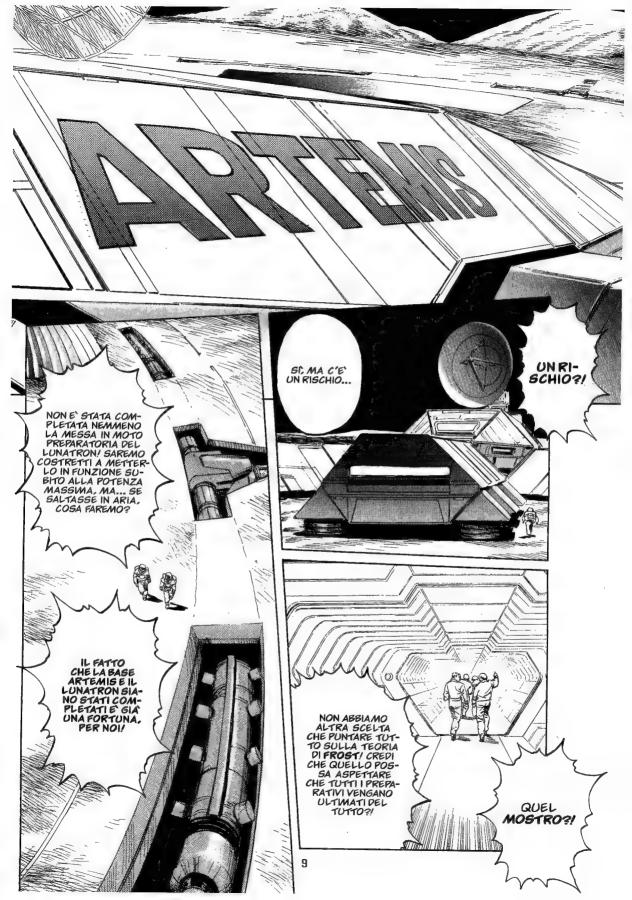






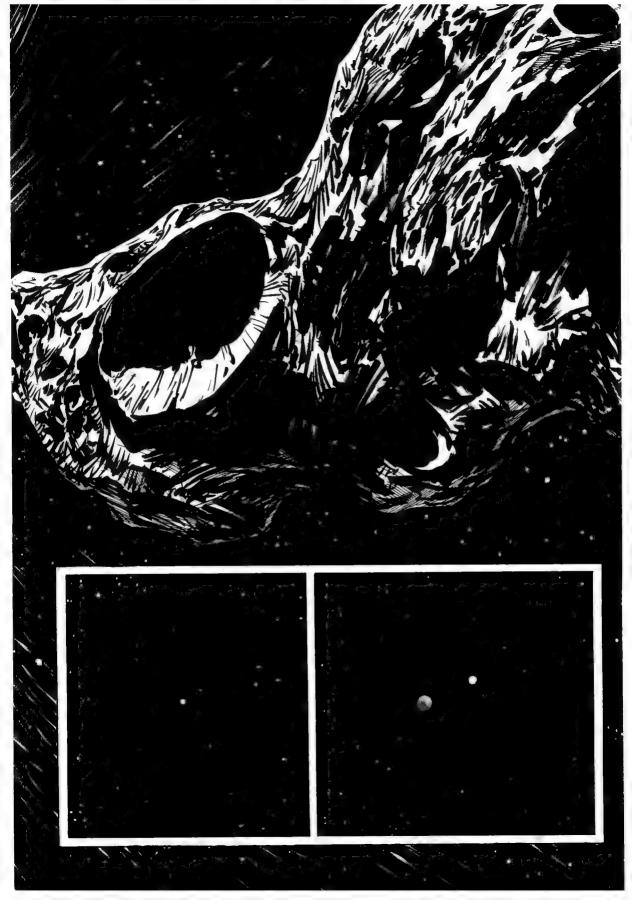


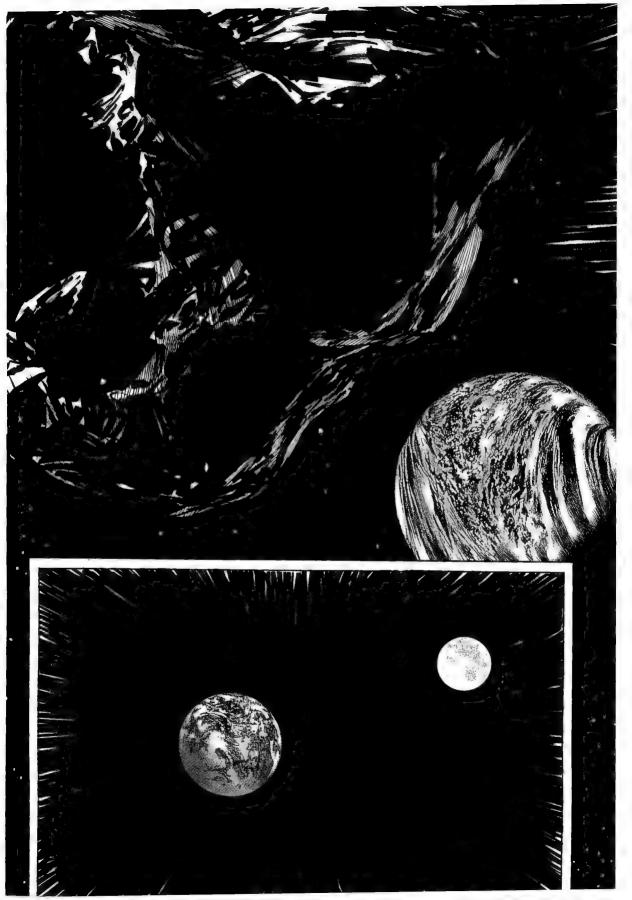




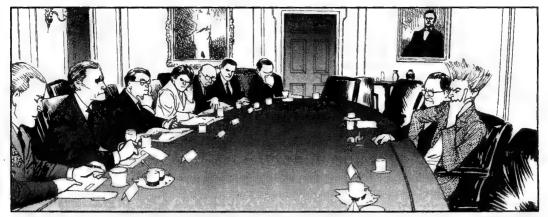










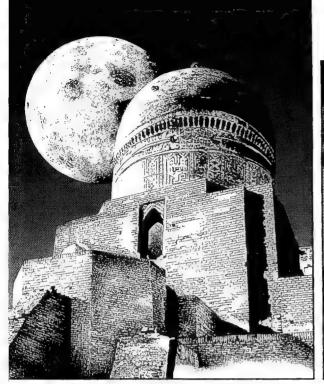
















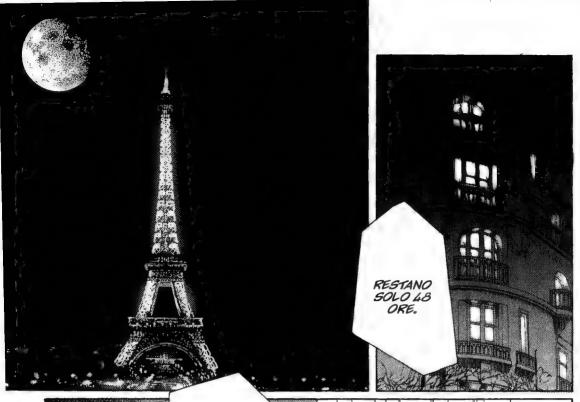










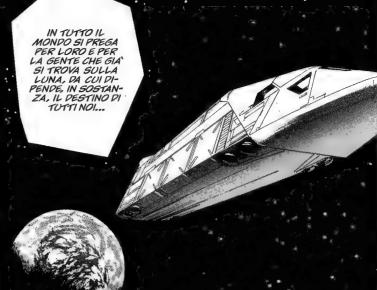












FU PROPRIO QUELLA SERA CHE CONOBBI UN NUOVO TIPO DI SENSAZIONE MAI PROVATA PRIMA...

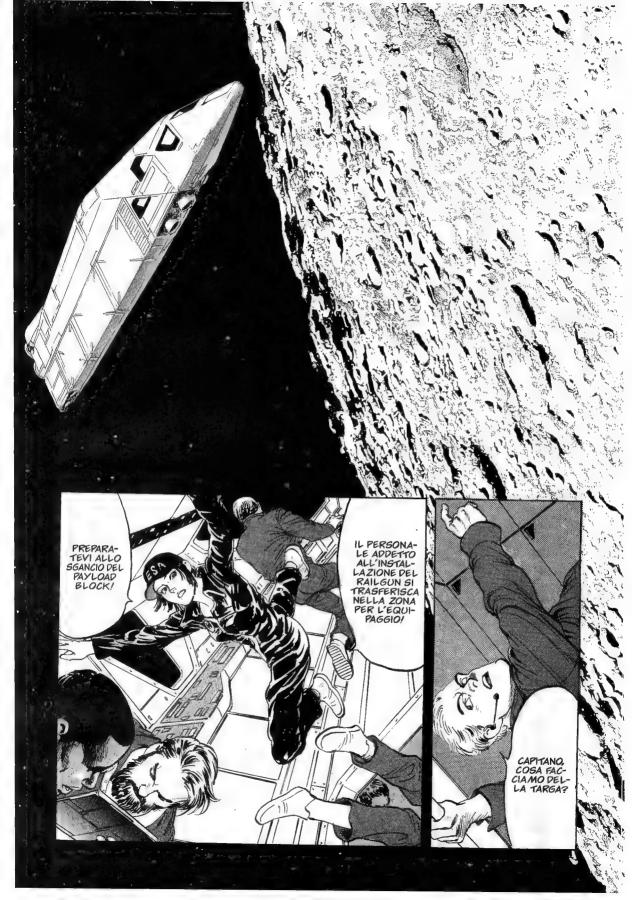


ERA IL PRE-SENTMENTO CHE PRESTO AVREI PERSO QUALCOSA...

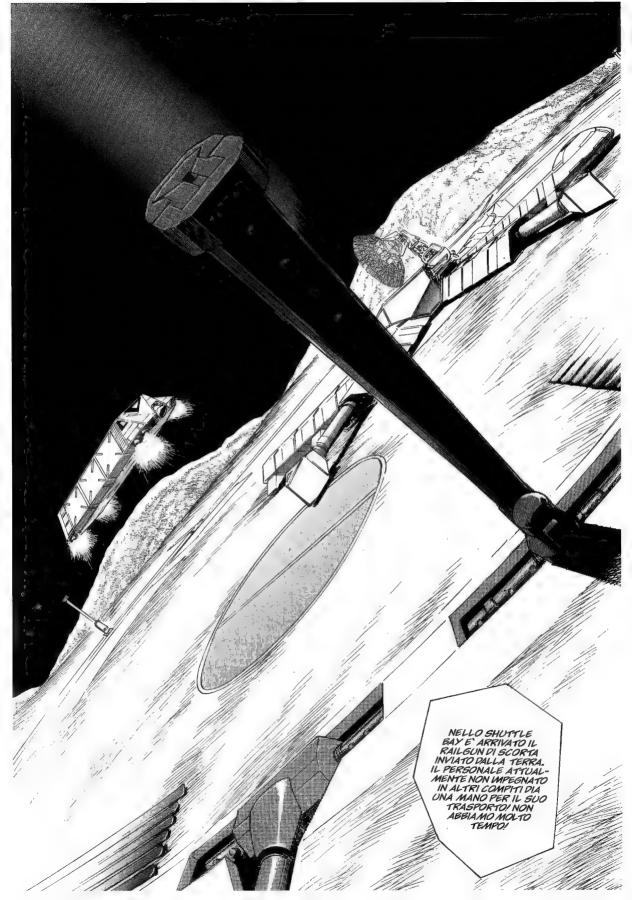


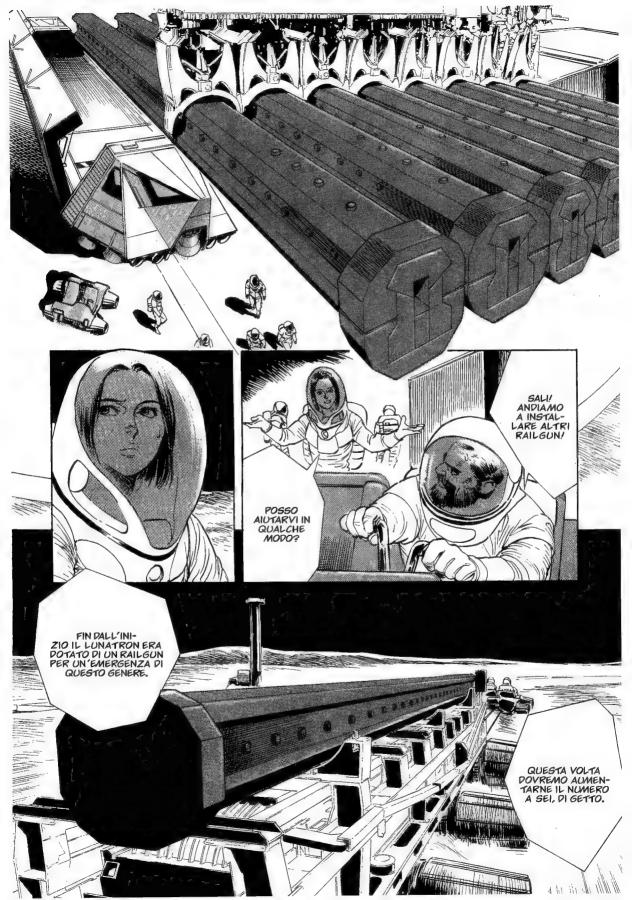
L'INTERO PIANETA TERRA ATTENDEVA QUEL MOMENTO... IL MOMENTO IN CUI AVREBBE PER-SO QUALCOSA DI INSOSTITUIBILE... ATTENDEVA TRATTE-NENDO IL PESPIRO NENDO IL RESPIRO ...





















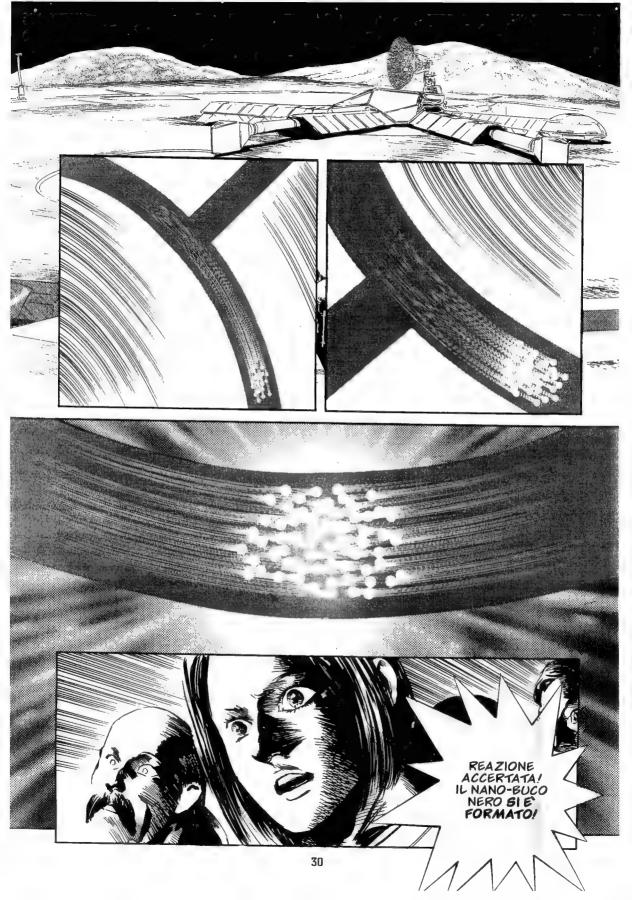


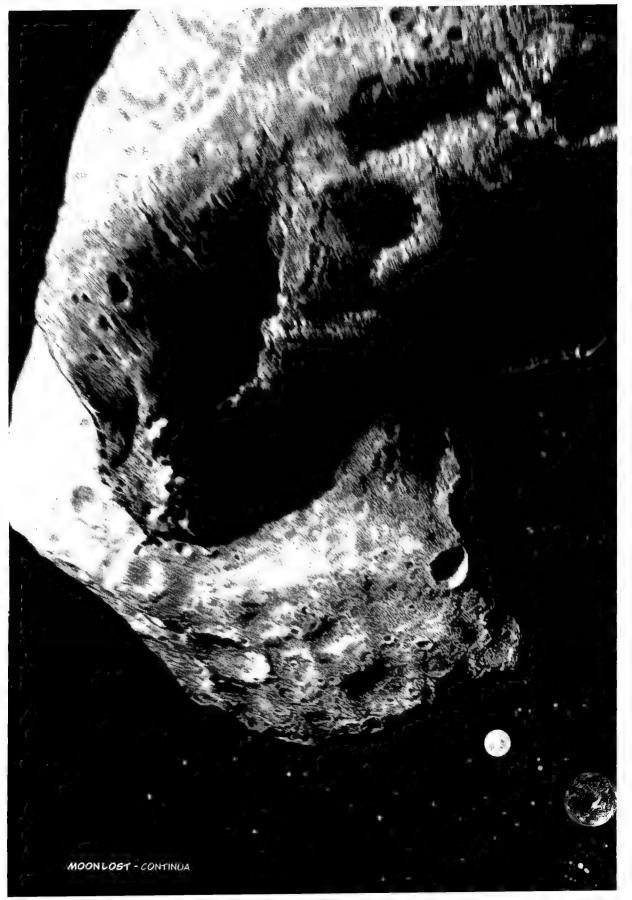












## IL CLUB DELLA MAGIA

TREMATE, TREMATE... LE STREGHE SON TORNATE!

PHARIES TARGOMICS

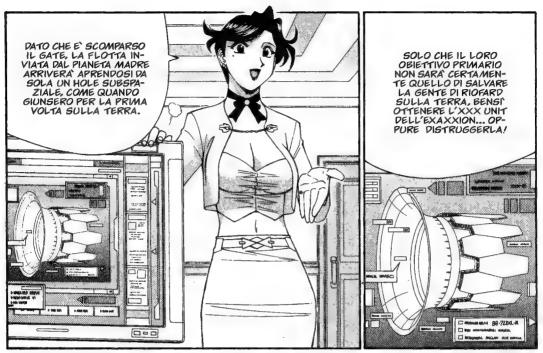
di Shamneko



CGLUB DELECTION OF THE PROPERTY OF THE PROPERT



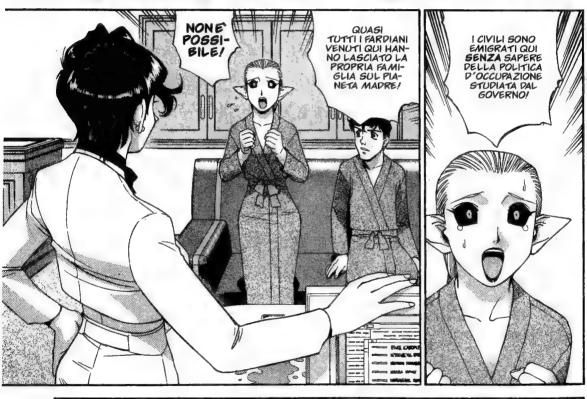




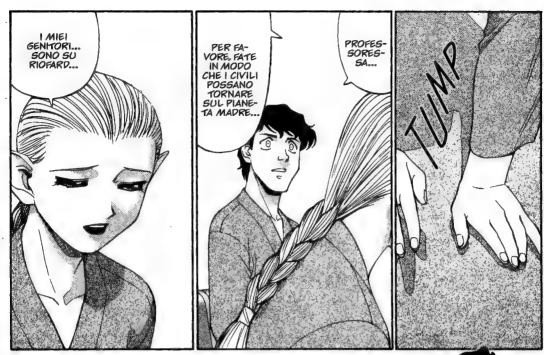




























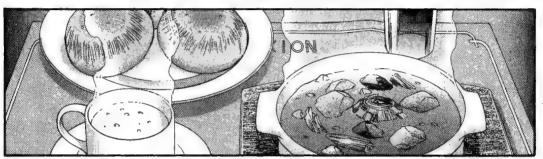














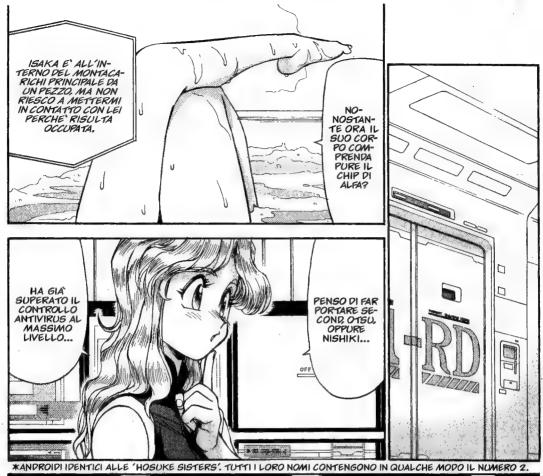








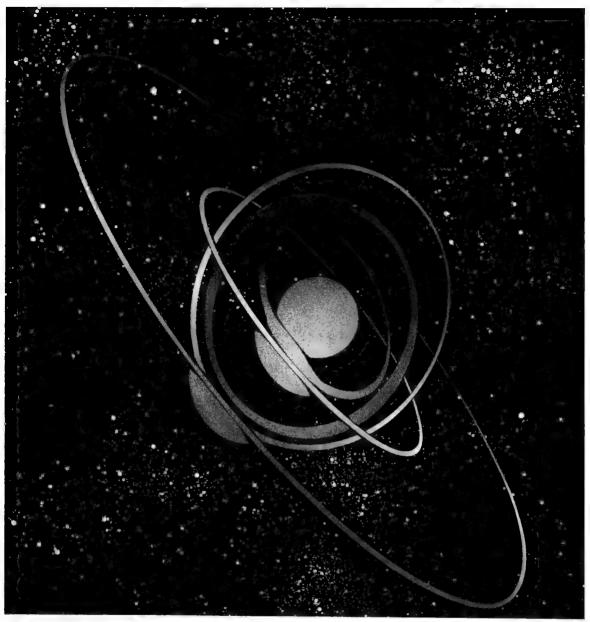




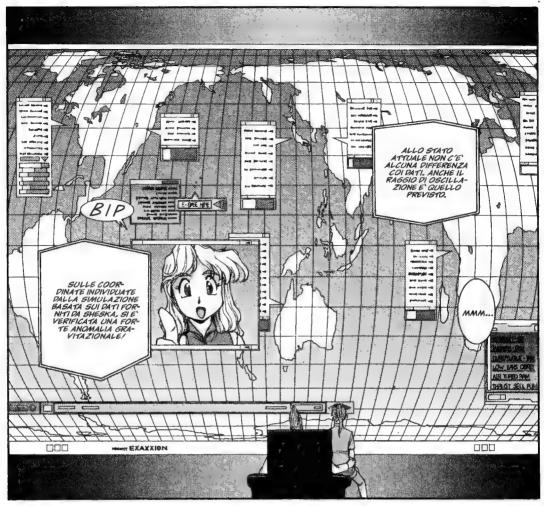
\*ANDROIDI IDENTICI ALLE 'HOSUKE SISTERS'. TUTTI I LORO NOMI CONTENGONO IN QUALCHE MODO IL NUMERO 2.



















Attenzione: stai fuggendo con un membro del **Clan Nero**!



Poco fa ho avuto modo di ascoltare la vostra conversazione per puro caso.



A quanto ho capito, in questo momento state cercando di evitare il combattimento, ma se continuate così ancora per molto, avrete sicuramente problemi.



Nella direzione in cui state procedendo v'imbatterete presto in un battaglione appartenente al Clan Bianco!



Sarete coinvolti in uno scontro troppo grande per voi.







MA PERCHE L'HAI UC-CISO?!

POVERO UCCELLINO INERME!

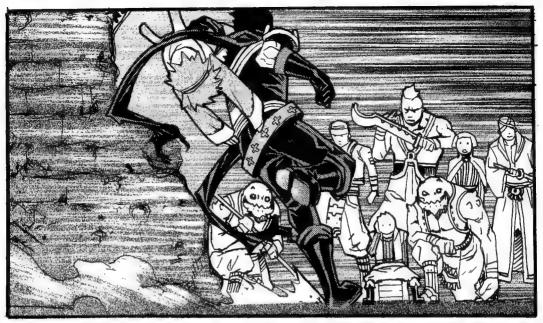
E POI, E POI, NON STAI NEMMENO AD ASCOL-TARE QUEL-LO CHE TI DICO!

SEI UNA BESTIA!

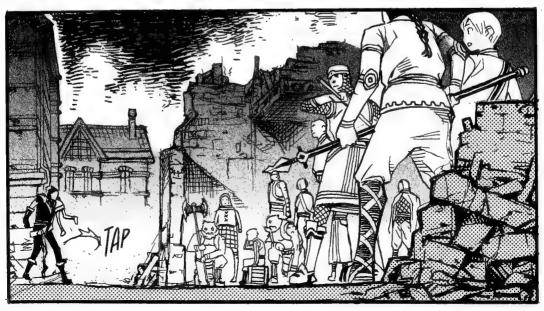


SE TI PAR-LO DEVI **ASCOL-**TARMI! HAI CAPI-TO?!











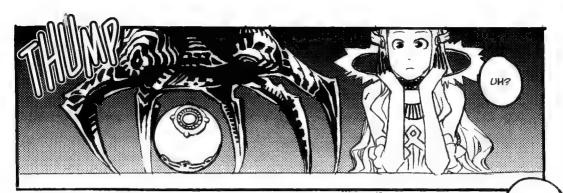






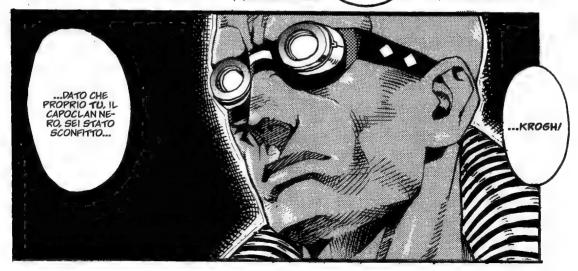












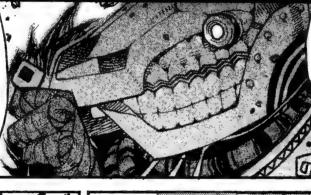








RISPETTO AGLI
ALTRI INVOLUCRI,
QUEL KUDAN E'
INFERIORE ALLA
MEDIA DAL PUNTO
DI VISTA DELLA
CAPACITÀ OFFENSIVA, DA QUELLA
DIFENSIVA E DALLA
FORZA FISICA...



...MEN-TRE LA SUA VELOCITÀ E STRAORDI-NARIA...

...E IN
QUESTO
MODO UNA
PERSONA
COMUNE
NON PUO
FAR NULLA
PER TENERLO SOTTO
CONTROLLO.





PER FINIRE, NONOSTANTE LA VELOCITÀ STRAORDINA-RIA. RIESCE A PRENDERE LA MIRA CON PRECISIONE MILLIME-TRICA.





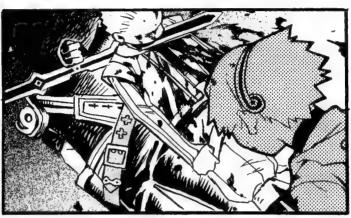


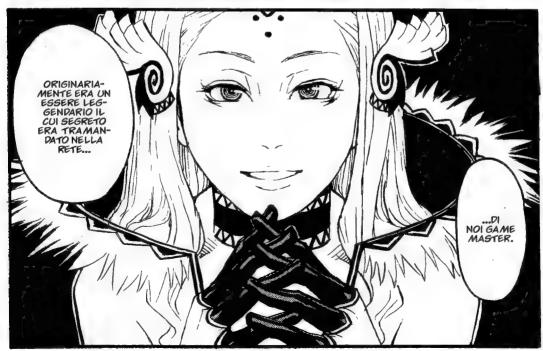








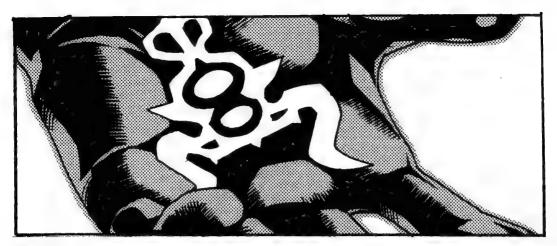




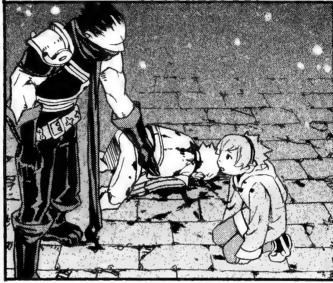






























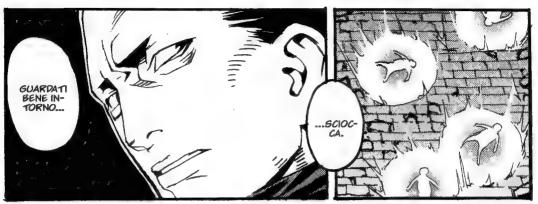






































84

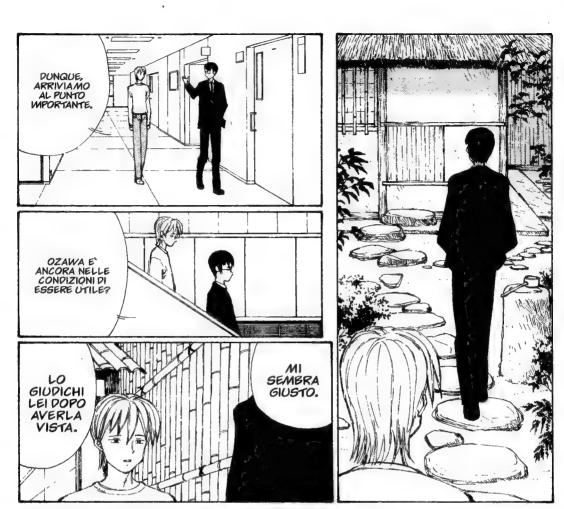


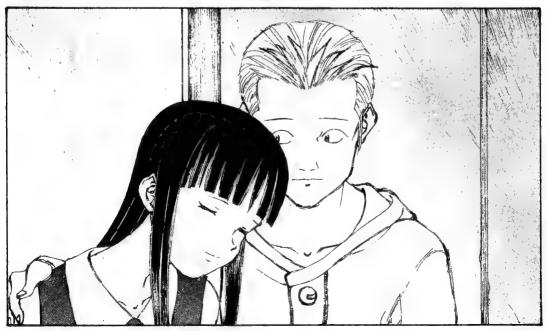




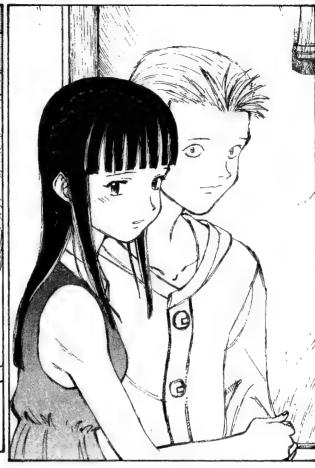






















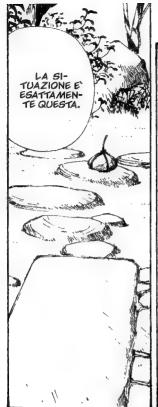
















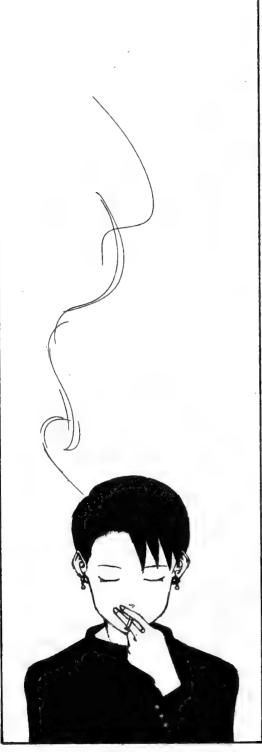












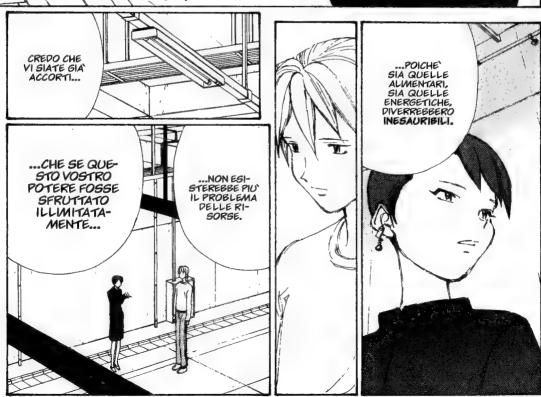




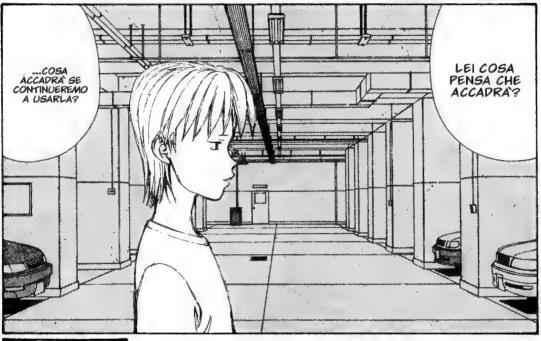


















Mohiro Kito NARUTARU LA PECORA





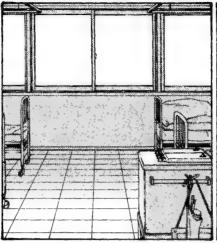




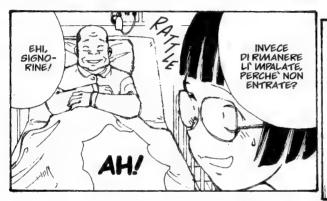




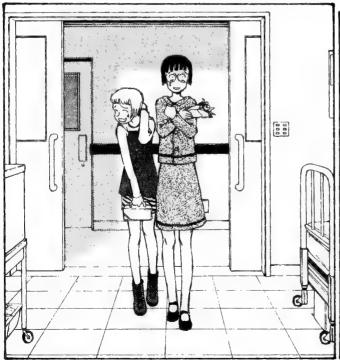










































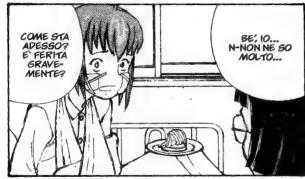








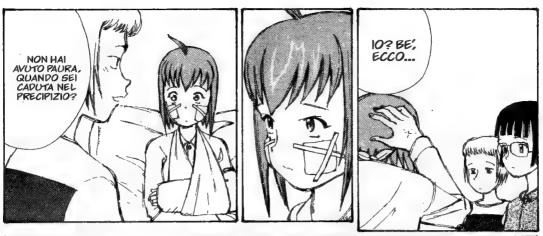






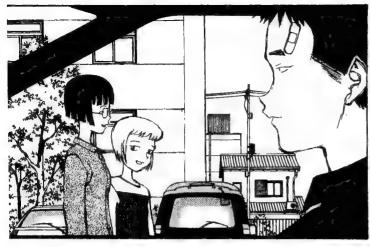




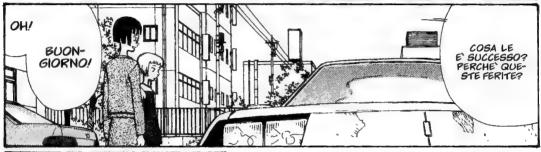








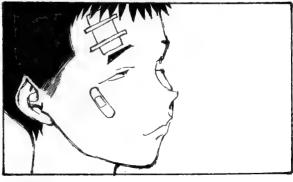










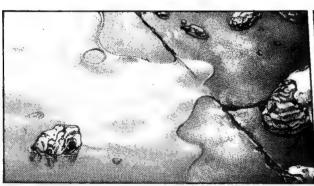




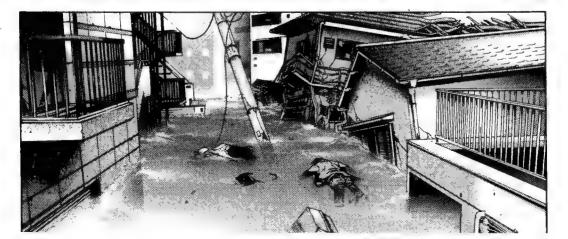


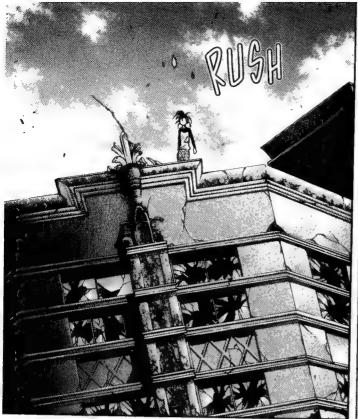








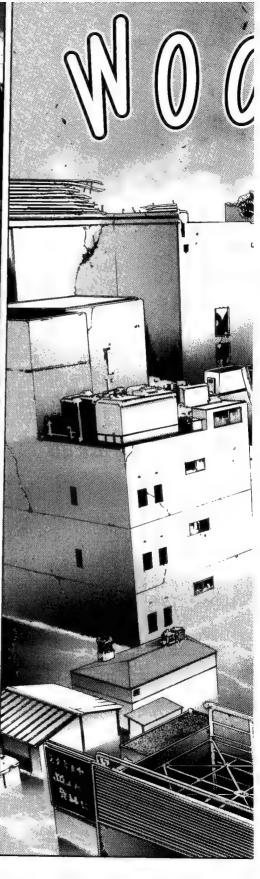














Satoshi Shiki - KAMIKAZE - UNA SCELTA PER IL FUTURO

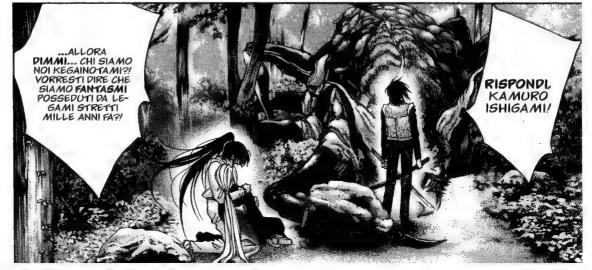


















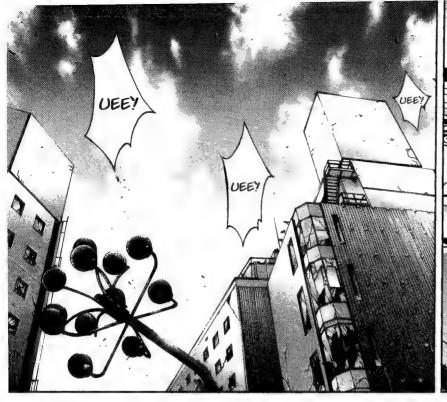
































MIKOGAMI?















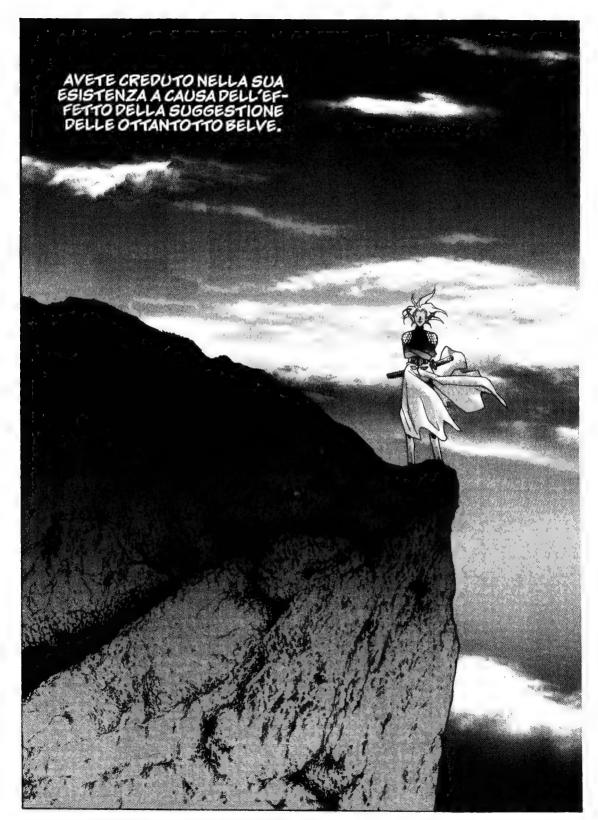












IL SUO VERO NOME E... ...KAYANO, DELLA TRIBU' DEL **VUOTO**.





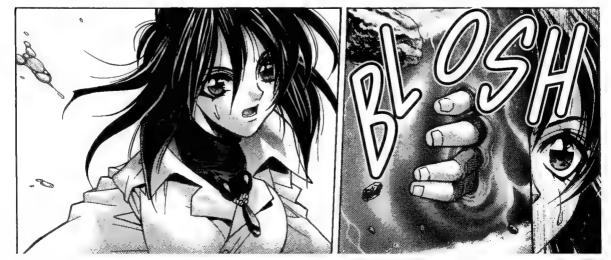






















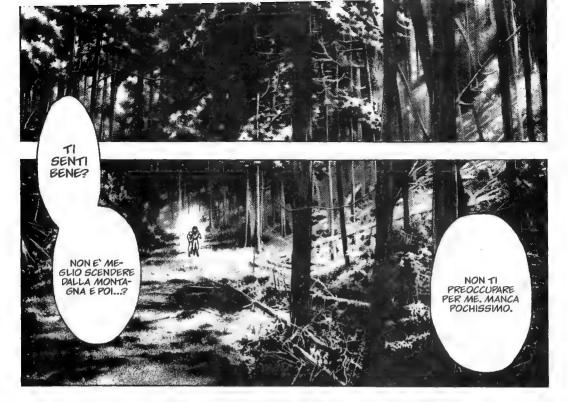












NON
PERCEPISCO
PIU' L'AURE
ANOMALA DI
QUESTA MONTAGNA... EPPURE ERA INTENSA, FINO
A POCO FA...



APESSO,
APPIRITURA,
E' COME SE
L'AURA DELLA
MONTAGNA
FOSSE COLMA
DI... DI TENEREZZA... UN
TEPORE CHE
MI AVVOLGE
IN SE'...

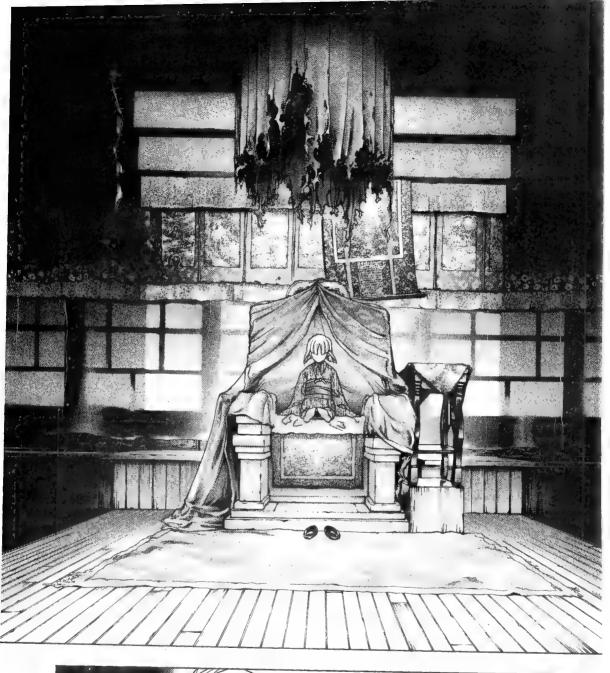






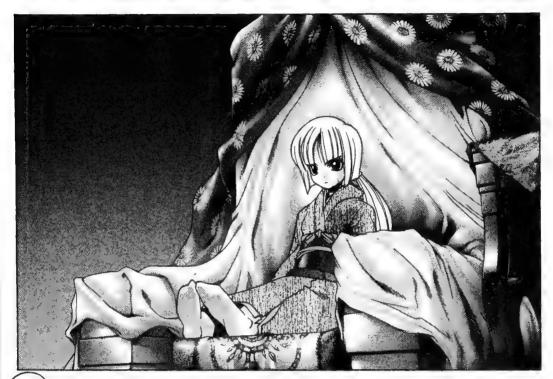


















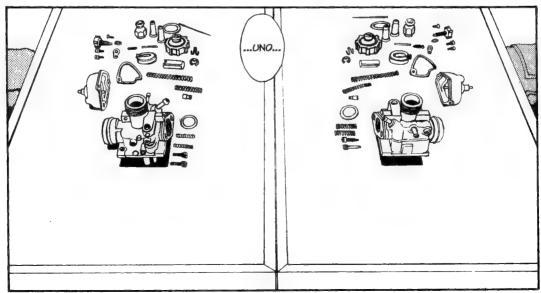




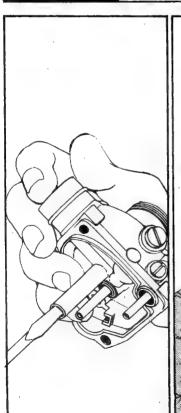








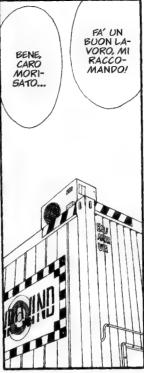






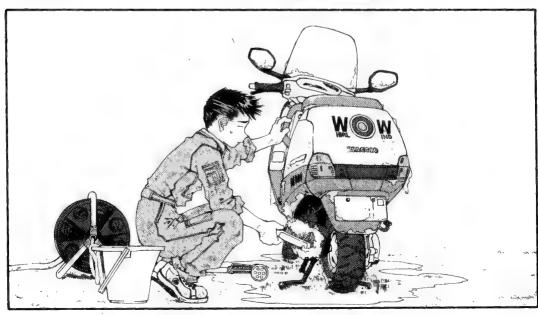


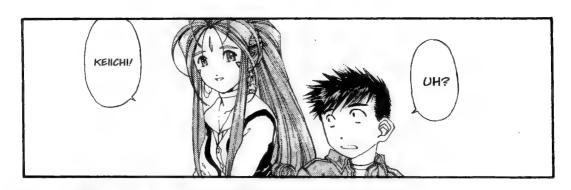












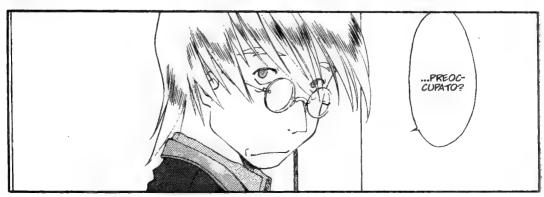








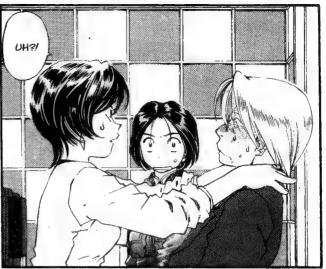














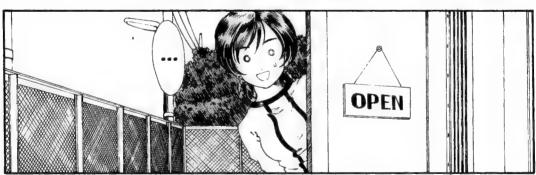








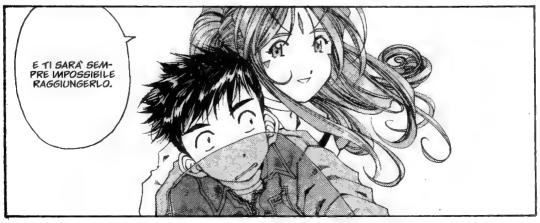








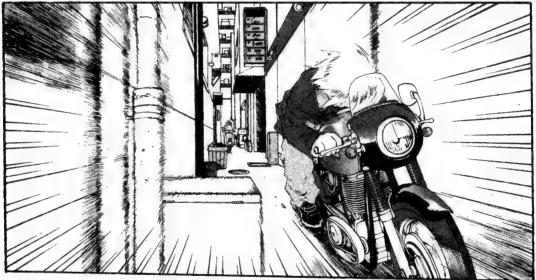




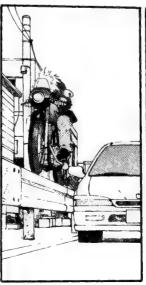


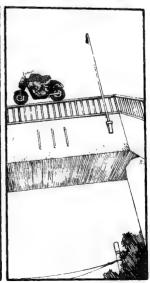


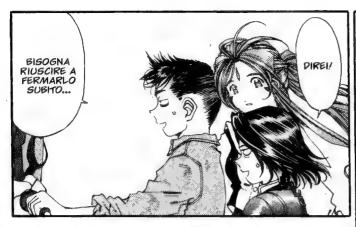










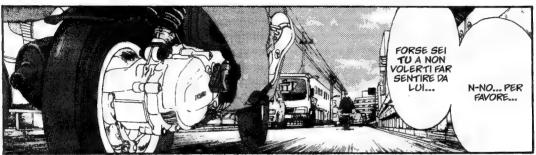


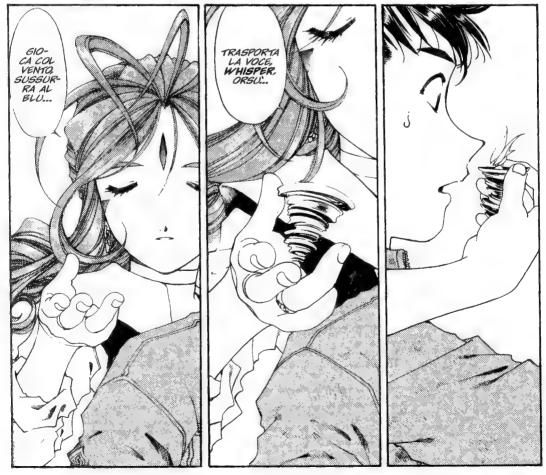




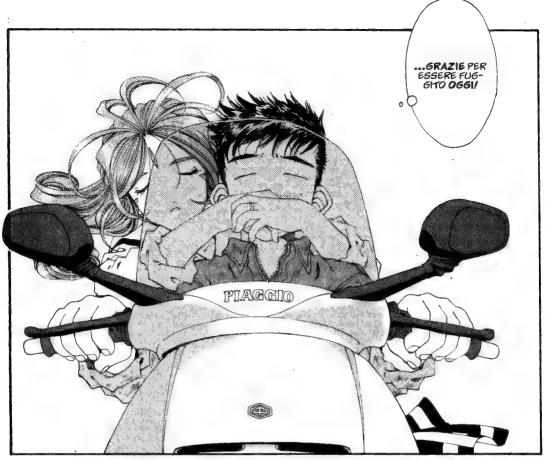










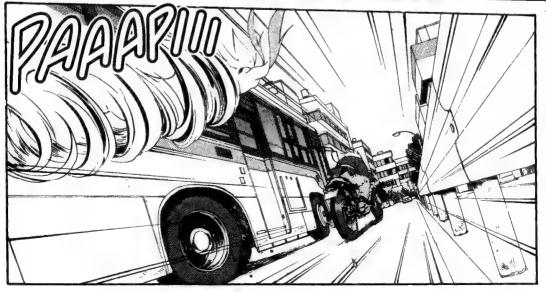








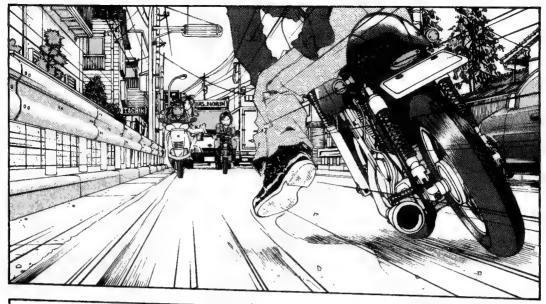












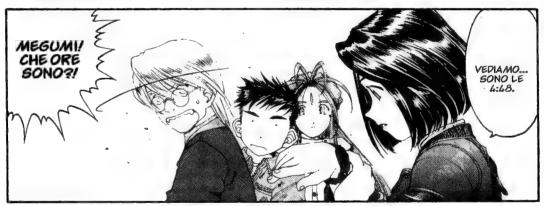


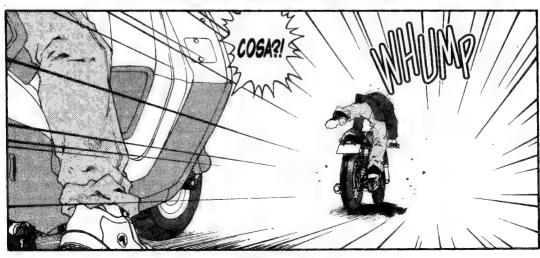












## CHE PIAVOLO GLIPRENDE QUESTA VOLTA?!



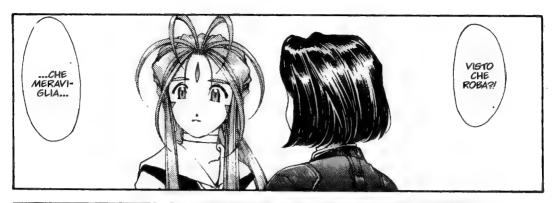








\* MARMELLATE GELATINOSE A BASE DI FAGIOLINI DOLCI AZUKI (SLURP). KB













\* NANIWA E' L'ANTICO NOME DI OSAKA E DEI SUOI DINTORNI... KB



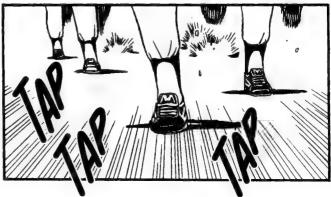


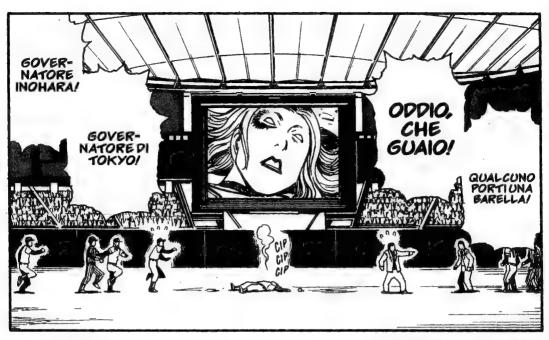






























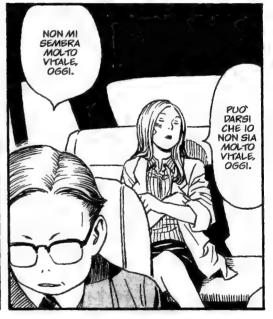








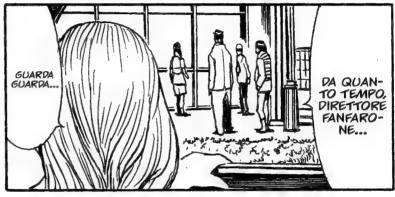


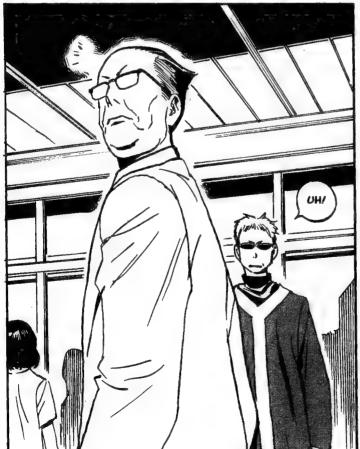














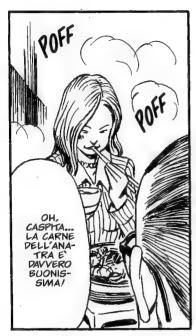








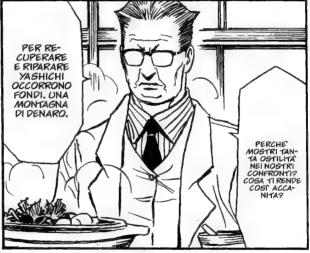














































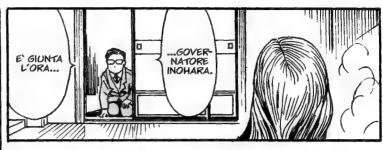




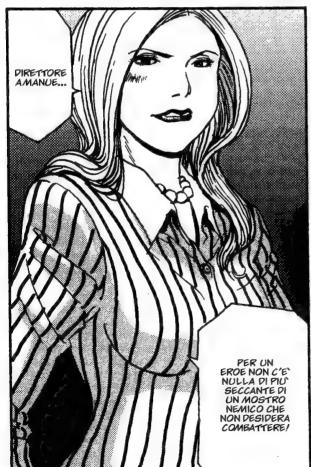








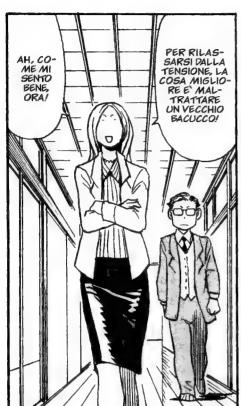








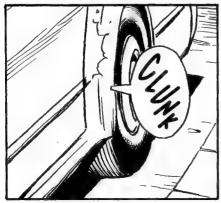


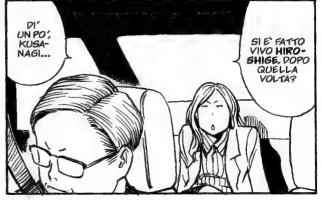






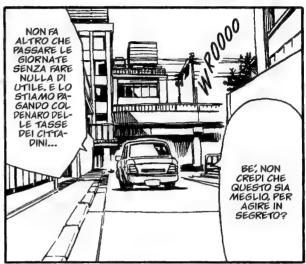


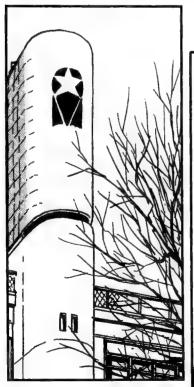














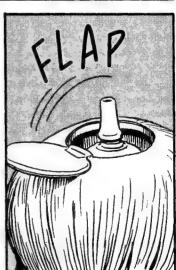














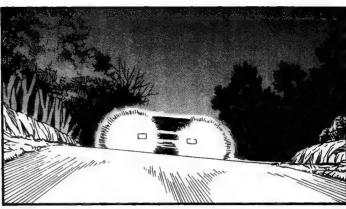










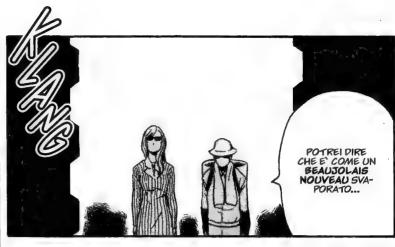












COMPLMENTI
PER IL PARAGONE
ENOLOGICO... SEI
SICURO DI FAR PARTE DEL GRUPPO DEI
NOSTRI MIGLIORI
SCIENZIATI?

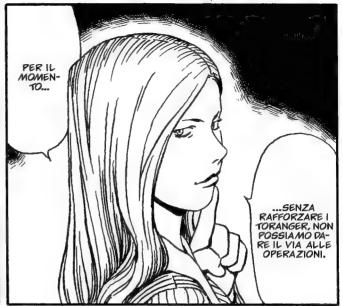


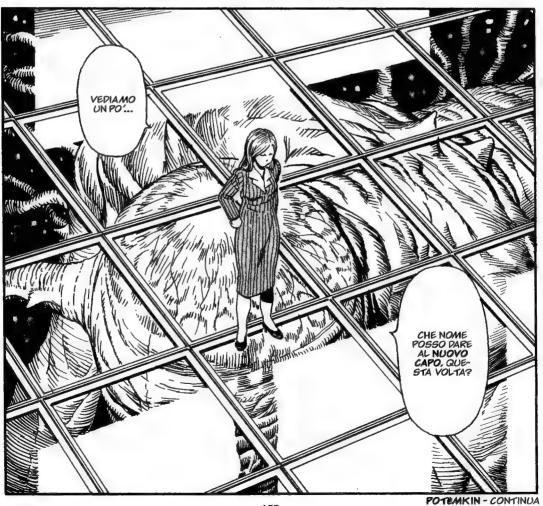












#### Un appello animato (K139-A)

Ciao, vi ricordate di me? Sono Lucia (...) Sapete, qui a Vibo Valentia non ci sono fumetterie, gli edicolanti non portano molto, e a volte i fumetti non sono in buono stato. Ho appena finito l'Istituto D'Arte, e fra meno di un mese inizierò l'Accademia a Firenze, mentre dal prossimo anno spero di frequentare anche una scuola privata di animazione, sempre a Firenze. Vi dico queste cose perché ci sono molte. troppe persone che credono che i cartoni animati siano solo roba per bambini, e quei pochi che vorrebbero lavorare in questo campo vengono scoraggiati da questi pregiudizi. Inoltre non esistono scuole di animazione a livello universitario. Sinceramente conosco solo la Scuola Nazionale di Cinema, dove è molto difficile entrare. Vorrei fare solo un appello a tutti coloro che amano questo mondo: non rinunciate! Sono convinta che sia possibile portare l'animazione italiana ad alti livelli, creando nuovi stili. Ci sono tante persone di talento! Con affetto. Lucy, Vibe Valentia

Grazie per il tuo accorato appello, Lucy. Mi fa piacere che, per una volta, l'invito a "non mollare" venga da voi lettori, piuttosto che da me. Tanto per sottoscrivere la tua tesi, anch'io sono convinto che in Italia ci sia un sacco di talento poco sfruttato, e spero che nell'immediato futuro i produttori cinematografici inizino a considerare seriamente l'animazione come una forma di narrazione (quale è in effetti) al pari dei film 'dal vivo'. Fortunatamente da qualche anno c'è chi sta scommettendo un po' di denaro sulla produzione animata, nel nostro paese, e benché siamo solo ai primordi, è facile intravedere un piccolo barlume che forse in futuro diventerà una vera e propria fiamma. Evitando di parlare in maniera aulico-stucchevole, vorrei fare qualche esempio. Nei mesi scorsi, sia in TV, sia al cinema, abbiamo assistito a una vera e propria invasione di cartoni animati di ogni genere, provenienza e fattura, e fra di essi c'erano anche produzioni italiane (a volte realizzate in collaborazione con Francia. Corea e altri paesi) o "a rischio", come dicono in gergo i distributori (ovvero, con tematiche e/o stili di diseano che potrebbero non piacere al pubblico medio, causando un flop). Di quest'ultimo genere, senza tornare necessariamente a La Città Incantata di Miyazaki, che ha ottenuto un successo strepitoso, c'è il più recente Appuntamento a Belleville, che ha come protagonisti vecchiette e ciclisti (argomenti poco apprezzati, apparentemente, dal grande pubblico) ma che ha resistito nei cinema e si è fatto notare e premiare. Quentin Tarantino, in Kill Bill (Kiru Biru!) è ricorso addirittura ai cartoni per raccontare in un lungo flashback la violentissima storia di O-Ren "Mocassino Acquatico" Ishii (character design del nostro Sho-u Tajima, autore di Brothers!). Sul fronte italiano, in autunno abbiamo potuto vedere in TV (a orari assurdi, ma ce l'abbiamo fatta!) le avventure di Corto Maltese, mentre sotto Natale i nostrani Totò Sapore e Goodomoz hanno orgogliosamente tenuto testa ai fratelloni d'oltremare Alla Ricerca di Nemo e Sinbad. Ma già qualche anno prima, le nostrane case di produzione si erano date da fare al cinema con Joan Padan, Momo, Aida e decine di serie televisive. Insomma, a prescindere dall'intrinseca qualità e/o popolarità di questi prodotti, in Italia da qualche anno si è iniziato sicuramente a muovere qualcosa, e manifestazioni come I

Castelli Animati di Genzano ce lo ricordano ogni anno, chiamando a raccolta animatori e studi da tutto il paese, oltre che da tutto il mondo, e organizzando concorsi legati a questo mezzo per far emergere i nuovi talenti di casa nostra. Anch'io, come Lucy, invito gli aspiranti animatori a non mollare mai, se questo è ciò che davvero intendono fare nella vita, e di impegnarsi al massimo per ottenere risultati convincenti. Va bene, mancano le scuole o ce ne sono poche, ma forse la cosa migliore è imparare direttamente sul campo, chiedendo agli studi sparpagliati in tutta Italia la possibilità di fare un po' di esperienza, magari prestando servizio in cambio di insegnamenti, un po' come facemmo noi circa quindici anni fa sul fronte della carta stampata. Negli anni Settanta e Ottanta, nelle rubriche della posta dei vari albi a fumetti, apparivano fra gli altri lettori i nomi di quelli che oggi sono autori, editori, redattori. Il più grande augurio che posso fare a te. Lucia, e a tutti gli altri lettori che hanno le tue stesse aspirazioni, è che fra una decina d'anni io possa andare al cinema a vedere un film d'animazione in cui appaiano i nomi di chi oggi ci segue su gueste pagine. Statisticamente so già che per almeno una parte di voi il sogno si avvererà, per cui vi invito fin da ora, quando sarà il momento, a farcelà sapere. Vi sosterremo come abbiamo sostenuto fino a oggi i prodotti giapponesi per anni, fino a farli accettare universalmente per quello che sono. Ancora auguri, e non datevi mai

#### Entusiasmo (X139-B)

Cari Kappa boys, a dire il vero non lo so nemmeno io bene il perché vi scrivo, ma sentivo di farlo. Stavo ripensando a quando avevo comprato Kappa Magazine la prima volta e l'entusiasmo che avevo nel tenere quella rivista fra le mani. Avevo 14 anni, all'epoca (ora ne ho 20) guindi credo di poter dire che sono anche cresciuta con voi. In questi 6 anni ho visto questa rivista cambiare notevolmente (non parlo solo del formato) e se prima mi trasmetteva entusiasmo ora sento molta freddezza. Forse sono io che non ho più la passione per i manga di un tempo. eppure ho come l'impressione che Kappa (e non solo) venga pubblicata solo per lavoro. lo però non smetterò mai di leggerla perché dopo tutto questo tempo Kappa Magazine è diventata come un vecchio amico di cui ti fidi e su cui puoi sempre contare. So che state facendo di tutto per cambiare le cose ed è per questo che ho ancora speranza di veder riaffiorare l'entusiasmo di un tempo. Un saluto a tutti. Juliana

Be', allora grazie doppiamente per aver scritto. cara Juliana. No, non c'è per niente un calo d'entusiasmo nel realizzare Kappa Magazine e le altre testate manga. Non c'è mai stato, e probabilmente non ci sarà mai. Ogni tanto si passa attraverso qualche momento di sconforto, questo è vero, ma non è mai dovuto alla rivista in sé, bensì a tutto ciò che circola nel settore editoriale filo-nipponico. A volte ci demoralizziamo perché chi ha iniziato a leggere manga solo di recente (dalla fine del secolo, diciamo), dimentica spesso come i fumetti giapponesi siano arrivati faticosamente in Italia e in Europa, e non apprezza gli sforzi che noi per primi (e altri editori in seguito) abbiamo fatto per permettere ciò. E' davvero difficile convincere alcuni lettori che le critiche ci fanno davvero piacere, perché significa che il nostro pubblico non è annoiato.

## puntoakappa

posta: Strada Selvette

1 bis/1, 06080 Bosco (PG) e-mail: info@starcomics.com www.starcomics.com wok-

#### A TUTTE LE FUMETTERIE

Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei 10 manga e dei 10 anime più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi aratuitamente in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo info@kappaedizioni.it. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria. l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!:

#### NOVEMBRE 2003

### REGGIO CALABRIA Fumettopoli, via Spagnolio 1/1, 89100, Reggio Calabria - fumettopoli@tin.it

www.fumettopoli.net tel./fax 0965/810665

#### <u>I 10 MANGA PIÙ VENDUTI</u>

11 Inu Yasha # 34 21 Ranma 1/2 # 31

3) Il Giocattolo dei Bambini # 10

4) Fushigi Yugi # 28 5) ES # 3

6) Slam Dunk Collection # 25

7) Le Situazioni di Lui & Lei # 9

8) La Leggenda di Hikari # 7

9) Ransie la Strega # 14

10) Hana Yori Dango # 17

#### I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) I Cieli di Escaflowne # 3 2) La Città Incantata

3) Trigun # 3

4) La Città Incantata (VHS) 5) Fire Emblem

61 KO Century Beast # 3

7) Tatoon Master 8) Armitage # 3

9) G.T.O. # 9 10) Nadia # 2



continua! →



192

posta: Strada Selvette
1 bis/1, 06080 8asco (P6)
e-mail: info@starcomics.com
wab: www.starcomics.com

MESTRE

#### House of Comics, Corso del Popolo 157, 30170, Mestre (VE) tal.041/5313054

houseofcomics@libero.it

#### I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

13 inu Yesha # 34
23 Shaman King 6
33 Gantz # 8
43 Neruto # 9
53 Ranma 1/2 # 31
53 Rookies # 19
73 Boys Be # 13
83 The Slayers Nuove Avventure # 5

10) Hikari # 7

<u>I 10 ANIME PIÙ VENDUTI</u>

13 I Wish You Were Here # 1
2) G.T.O. # 4
3) Violence Jack
4) Cowboy BeBop # 3
5) Cowboy BeBop # 4
6) One Piece TV # 1 (VHS)
7) One Piece TV # 2 (VHS)
8) Macross # 2
9) Hunter x Hunter # 3

# 10) Lost Universe # 3

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19-29, 00136 Nama tel. 0539749003 - fax 0639749004 Easadelfumetto@casadelfumetto.com

#### I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) G.T.O. # 3
2) Inu Yasha 34
3) ES # 3
4) Alita Collection # 17
5) Ransie la Strega # 14
6) Gentz # 8
7) JoJo # 116
8) H2 # 27
9) Il Giocattolo dei Bambini # 10
10) Fushiqi Yuqi # 28

#### I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

13 Lupin IIII: II Castello di Cagliostro SP
29 La Città Incantata
3) Devil Lady Box # 1
4) Cowboy BeBop il Film
51 Nadia Box # 1
63 G.T.O. # 8
71 Lupin IIII: II Castello di Cagliostro
8) I Cieli di Escaflowne # 3
9) Full Metal Panic # 1
10 G.T.O. # 7

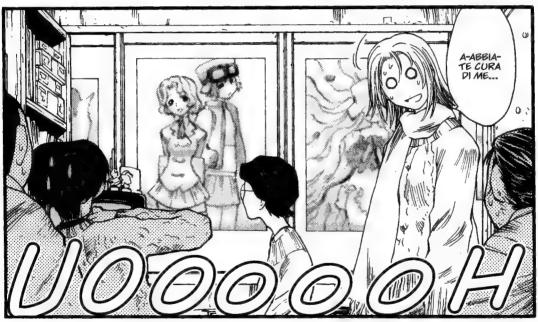


ma attento, e continua a volere il meglio da noi e da ciò che pubblichiamo. Quello che non sopportiamo sono le critiche gratuite, quelle che riguardano il dietro le quinte, di cui solo gli operatori del settore possono sapere qualcosa. In questi ultimi anni lavorare con alcune case editrici giapponesi è diventato estremamente difficoltoso, a causa di un aumento esponenziale della burocrazia interna, e spesso sono necessari mesi per risolvere questioni che normalmente richiederebbero una telefonata di cinque minuti. Spesso, per realizzare un albo come realmente lo avevamo desiderato, dobbiamo patire le pene dell'inferno, costretti a spostare serie da una testata all'altra, ritardandone alcune. anticipandone altre, cambiando ogni singolo elemento a seconda dei gusti dell'autore, del redattore, dell'editore di turno, fino a richieste che a volte fanno davvero girare la testa. Avreste mai pensato di andare a capo con un titolo in copertina a un albo (esempio: Topo - a capo - lino]? Ci è stato chiesto. Avreste mai detto che l'Italia "non è degna" di pubblicare una particolare serie? Ci è stato detto. Avreste mai creduto che i diritti dello stesso manga potessero essere ceduti contemporaneamente a due editori italiani? E' capitato. Questi sono solo piccoli esempi, ma fate il conto: pubblichiamo una ventina di testate ogni mese, e praticamente su ognuna di esse c'è un nuovo problema di questo genere da gestire. Moltiplicate la cosa per venti testate circa, e poi aggiungete i progetti editoriali che dovrebbero prendere vita l'anno successivo, ma che ovviamente devono essere discussi a partire da subito. Spesso arrivano lettere furibonde in cui ci viene chiesto perché non pubblichiamo questo o quello, nonostante l'avessimo promesso: basterebbe tenere presente che, se l'abbiamo annunciato, è ovvio che desideriamo davvero proporto, e che anche noi ci troviamo in una situazione saradevole se non siamo in grado di farlo. Soprattutto tenendo conto che ci troviamo fra due fuochi, ovvero fra l'editore giapponese e il lettore, e guindi, anche se non direttamente responsabili, sembriamo incoerenti ai vostri occhi, mentre magari anche noi non sappiamo che pesci pigliare. Cose come queste non andrebbero raccontate sugli albi, perché sarebbe come se, durante un film, apparisse di tanto in tanto il regista a spiegarvi che ha dovuto usare quell'attore perché l'altro era ammalato e irrintracciabile, che ha inquadrato la scena dal basso perché non c'era denaro per le riprese dall'elicottero, che non ha potuto inserire un particolare dialogo perché infastidiva personalmente il produttore, che il bacio fra i due protagonisti ha richiesto le controfigure perché i due attori principali hanno litigato poco prima di girarlo, e così via. E' interessante se qualcosa del genere lo metti all'interno del DVD negli inserti speciali, ma al cinema vorrei vedermi solo il film, grazie. Ecco perché io, in questo momento, sto commettendo un madornale errore a mettervi a conoscenza di cose di questo genere. Ma come fare, altrimenti? E' solo che, guando vedo una certa 'ferocia' in alcuni lettori, non riesco a non abbacchiarmi, perché la loro ira rivolta contro di noi è la stessa che io provo quando devo sudare sette camicie per far sì che tutto funzioni come previsto, ma ostacolato da questioni come quelle sopra descritte, che vanno ad aggiungersi a quelle pratiche. Ve ne parlo solo qui, perché Kappa Magazine è per un pubblico un po' più 'dentro' la questione, e quindi spero mi perdoniate questa sbrodolata

poco professionale. Insomma, ecco perché ti garantisco che l'entusiasmo c'è ancora: se fosse svanito nel nulla, avremmo già mollato da un pezzo questo settore, e ci saremmo dedicati ad altro. Pensate anche solo alla nostra acciaccatissima e amatissima Kappa Magazine, che stiamo cercando di mantenere in vita A QUALSIASI COSTO, apportando modifiche di ogni genere, compresa l'ultima annunciata. Quello che pubblichiamo ci piace, che si tratti di sperimentazioni (richieste a gran voce, almeno finché escono in edicola, e che poi nessuno segue, mannaggia la miseria: mi chiedo se qualcuno si sia accorto che Tsutomu Takahashi è un autore bravissimo e che Tetsuwan Girl è probabilmente uno dei manga più importanti mai pubblicati in Italia. Come mai, quando pubblichiamo cose del genere, il pubblico ci abbandona? Vorremmo evitare di pensare che gli unici argomenti vendibili siano collezioni di mostriciattoli tascabili, combattimenti fra trottole! o serial popolari (criticati per essere troppo 'facili', ma che hanno successo e permettono alla casa editrice di pubblicare anche opere più 'difficili'... E con populari s'intende serial dotati comunque di una storia e di una buona realizzazione, non necessariamente nati per promuovere giocattoli o gadget!). Se non ci fosse l'entusiasmo, non staremmo facendo sforzi sovrumani per portare avanti anche serial che vendono pochissimo, e li avremmo abbandonati come invece hanno fatto altri editori. Le nostre uniche macchioline, in questo senso, sono due collane di ristampa, di cui però la prima edizione è tuttora disponibile in libreria e assolutamente recuperabile. Se non ci fosse l'entusiasmo, non continueremmo a proporvi titoli fra i più vari e 'strani' che il Giappone possa offrire, ed eviteremmo anche di pubblicare certi fumetti particolari come quelli che potete leggere, per esempio, su Kappa Manazine, su Point Break, a volte su Storie di Kappa, che di sicuro non sono stati creati per il cosiddetto 'vasto pubblico', ma che secondo noi vanno letti assolutamente. Certo, queste sono parole, e non potremo mai convincervi, se in alcuni di voi resterà il dubbio che dietro le porte di una casa editrice si intreccino trame e loschi intriahi come in un romanzo dell'Ottocento. Qui c'è solo un sacco di gente che lavora sodo, e che torna a casa di notte (a volte di mattina presto) con gli occhi fuori dalle orbite per aver passato diciotto ore davanti a un monitor, magari preparandosi a lavorare un po' anche a casa nel tempo libero per portarsi avanti con le consegne, in modo da avere almeno un fine settimana libero agni quattro. Tutte cose che fai volentieri solo quando stai lavorando a qualcosa che ti piace veramente. Altrimenti, prendi su baracca e burattini e vai a fare un altro lavoro, magari meno problematico, e che ti permetta, una volta tornato a casa, di sgombrare la mente e occuparti degli affari tugi, invece di avere anche a cena, o durante la visione di un film, il pensiero di "come risolvo questa situazione senza scontentare i lettori e l'editore giapponese?" o "cosa pubblico dopo questa serie?" o "com'è possibile che questo fumetto non venda anche se è bellissimo?". Io vi invito sinceramente a fare una prove. Passate una settimana del vostro tempo in una redazione, e vi renderete conto personalmente di cosa significa. Da queste parti, l'entusiasmo è l'unico carburante che ti permette di andare avanti, garantito. A rileggerci fra un mese, ma (ricordatelo) solo in libreria.

Andrea BariKordi



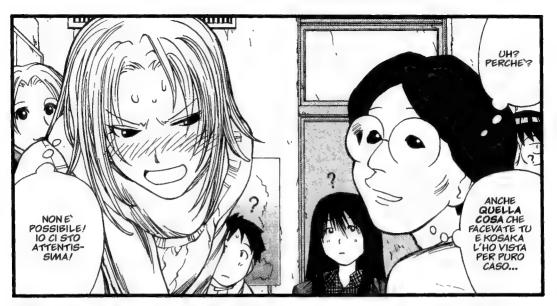




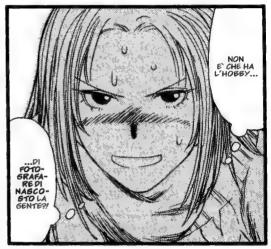


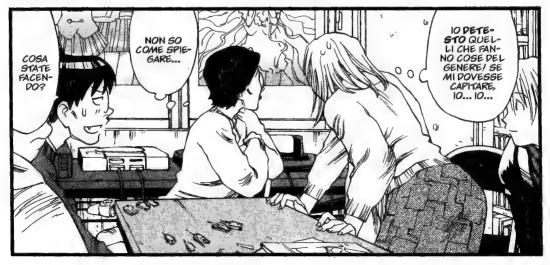








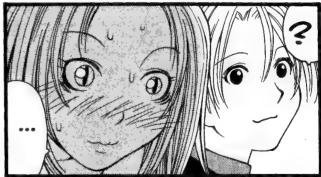




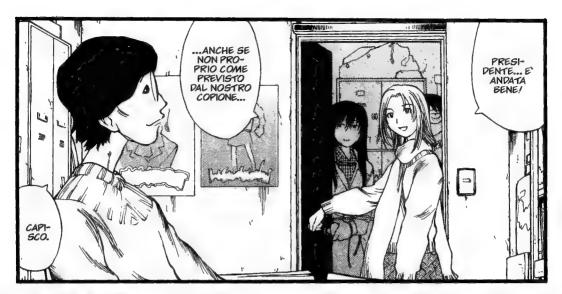














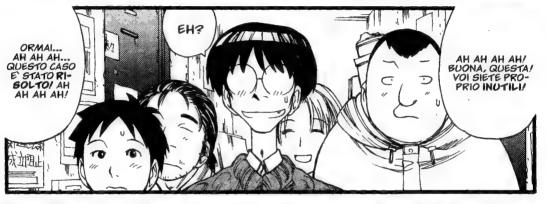


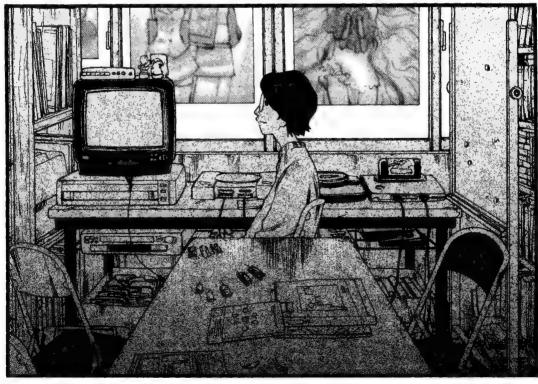


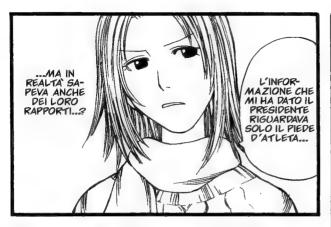




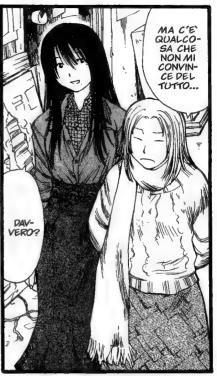








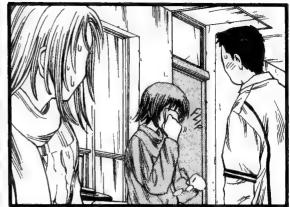




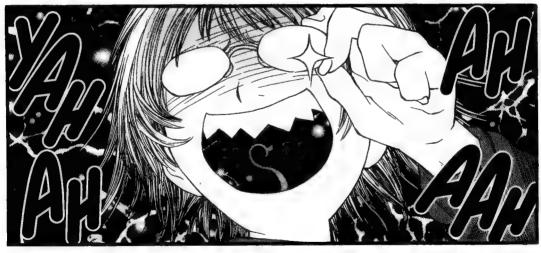


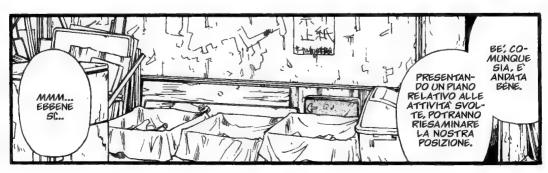






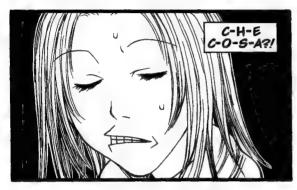




























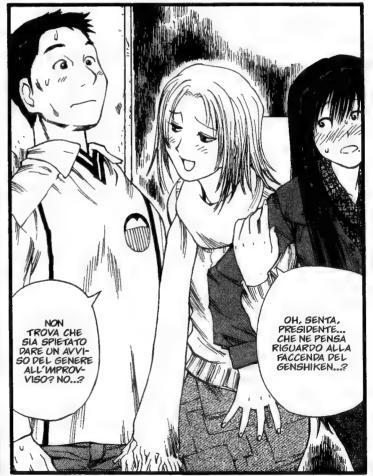




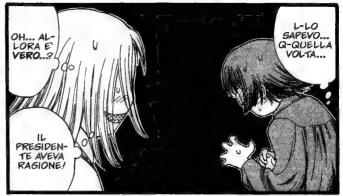






























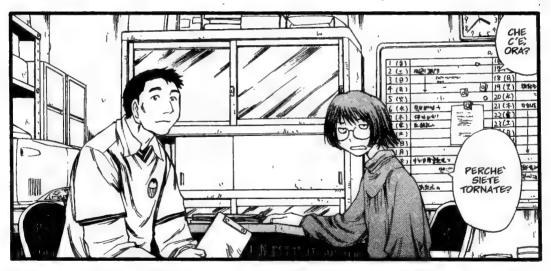






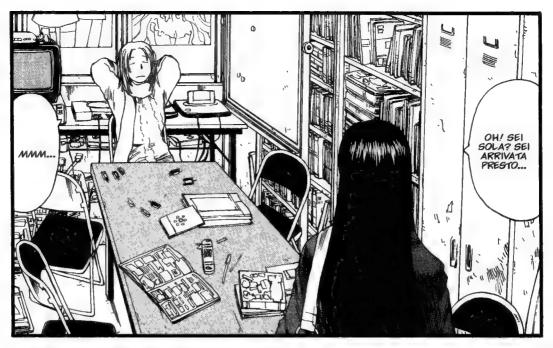






















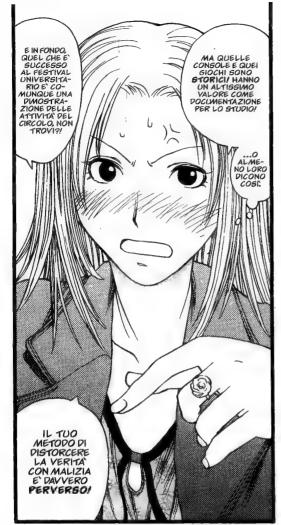
























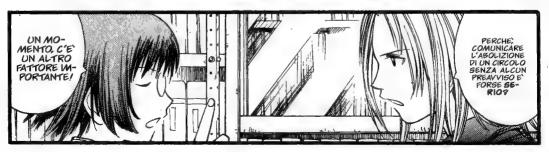




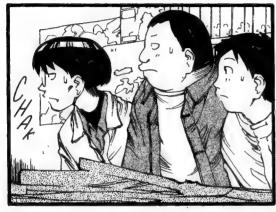


















































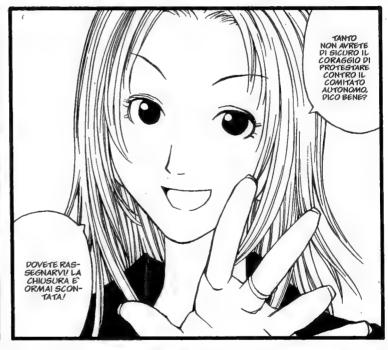






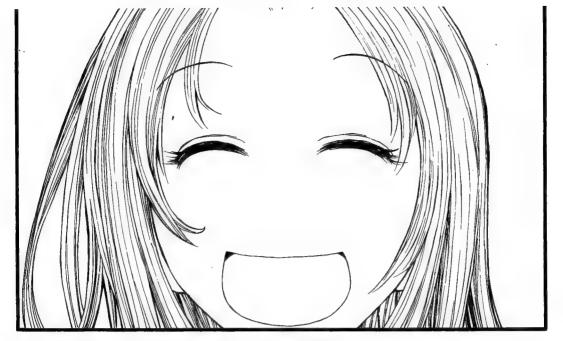






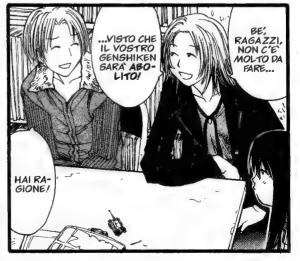














Causa scarsità o mancanza di attività, è stata decisa l'abolizione dei seguenti circoli entro la fine di quest'anno (dicembre)

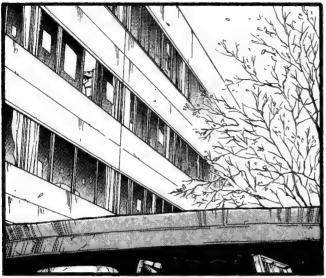
- Circolo per le ricerche sull'annaffiamento
- Circolo degli amici dei gentiluomini inglesi
- Club del cloroformio
- Circolo per le ricerche sulla cultura visiva moderna
- Circolo per le ricerche su Hsi Yu Chi
- Circolo per le ricerche sulla macchina del tempo
- Club per il tramonto rapido
- Circolo per le ricerche sulla danza folcioristica Dengaku
- Club dell'impasto a mano

AVVISO
Comitato autonomo per i circoli scolastici
Causa scarsità o mancanza di attività,
è stata decisa l'abolizione dei seguenti
circoli entro la fine di quest'anno (dicembre)

- Circolo per le ricerche sull'annaffiamento
- Circolo degli amici dei gentiluomini inglesi
- Club del cloroformio
- Circolo per le ricerche sulla cultura visiva
moderna
- Circolo per le ricerche sulla macchina
del tempo
Club per il tramonto rapido
- Circolo per le ricerche sulla danza folcloristica
Dengaku
- Club dell'impasto a mano

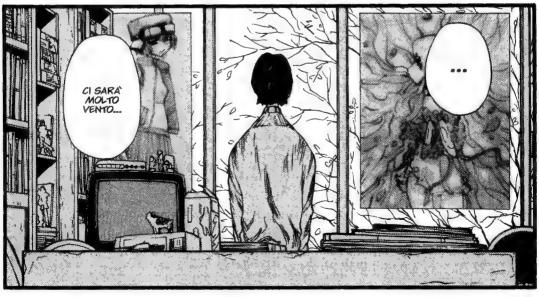
## CIRCOLO PER LE RICERCHE SULLA CULTURA VISIVA MODERNA

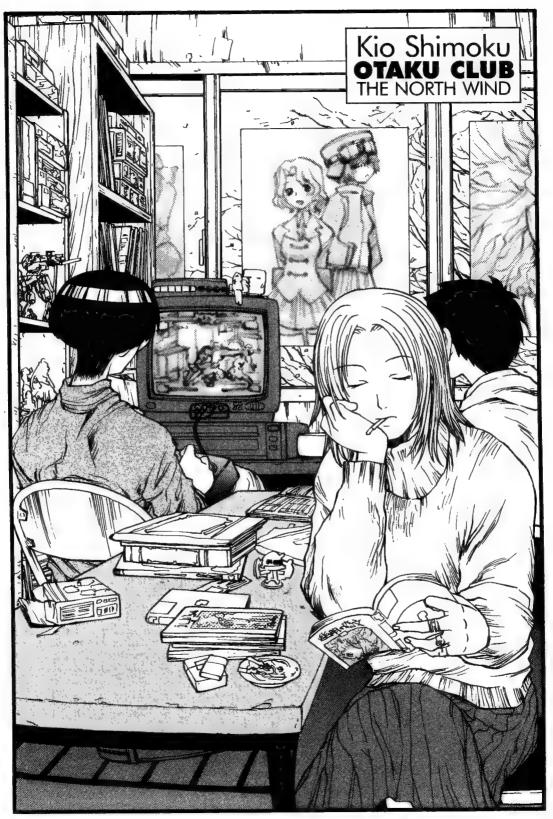




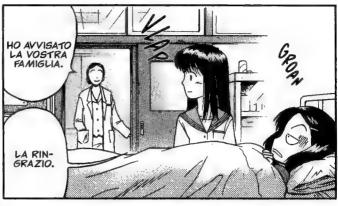








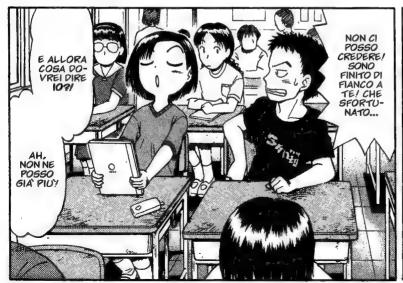








## E COSI; QUALCHE GIORNO DOPO...





CAMBIO DEI COMPAGNI DI BANCO





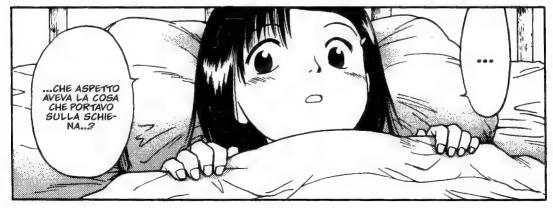


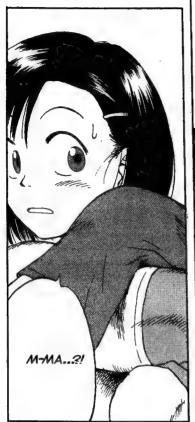










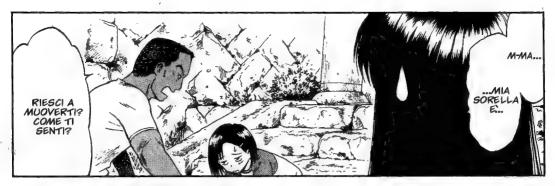










































E` MEGLIO CHE IO COR-RA A CASA A CHIAMARE IL NONNO!











































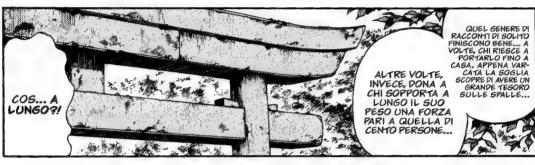








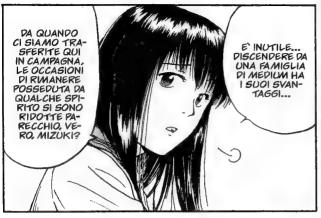


















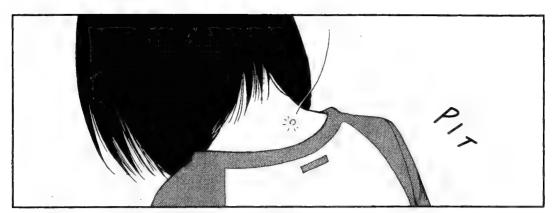














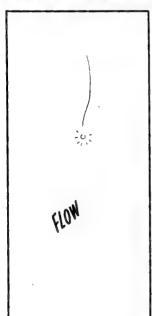












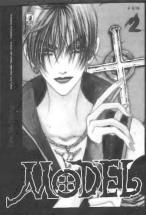












ZERO 54
MODEL
DI LEE SO-YOUNG





BROTHERS
DI SHO-U TAJIMA





Star Comics

